

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA
ATARI ST
CONSOLES
COMPATIBLES PC

N°20

MARS - Mars 90

Préviews:

CRACK DOWN:

une adaptation d'Order!

EXPLORA 3:

la saga continue...

FIRE & FORGET 2:

détires & survives

SHADOW WARRIOR:

exclusif!

SECRET DEFENSE:

tout sur le nouveau jeu cinématique

SPECIAL SILMARILS:

c-dorado, star-lada,

l'alysat...

ULTIMA VI:

l'ultime défi...



L'ACTUALITÉ DES CONSOLES - LES PREMIERS JEUX SUR CD-ROM

CRYO (EX EXXOS): L'APRÈS
CAPITAINE BLOOD EN EXCLUSIVITÉ

8990 FRS TIC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR
TOUT EN VGA COULEUR...



Jamais on n'aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !

Cette prospérité nous la devons encore à PROWIN'S

Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisée sur l'idée et le concept du 286/12 de 17 ans Standard COMMOT et Weeent COUSINARD.

Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que la science informatique offre d'intrépides : lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modem, écrans MDA... Soit plus de 3000 périphériques disponibles à ce jour.

La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 MHz Turbo. Grâce à ses ports de musique ou les deux vous devrez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Où trouvera la géographie, Théâtre, la physique, les codins ou la partie commerciale. C'est facile jusqu'à cet ordinateur est optimisé.

Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5 1/4 capacité 1,44 Mo ou 3 1/2, capacité 1,44 Mo. Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur PROWIN'S.

Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires leurs prix sont très accessibles : 1 349 F TTC pour un 20 Mo, 3 396 F TTC pour 40 ou 60 Mo.

La carte vidéo : Le moniteur suffit la couleur. Vous pouvez choisir entre l'ECA ou la VGA. Choisir à dim entre des résolutions de 840 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768. Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Entrer votre événement scolaire vers tous les horizons de l'informatique. Nous le confirmons, le PROWIN'S 286 n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

**PROWIN'S VGA...
286-12 DES
ANNÉES 90**

Pour 8 990 F^{TTC} le PROWIN'S
286/12 MHz VGA se compose :

-D'un boîtier universel et d'une alimentation 205 W 110-220 V

-D'une Carte Mère 80286/12 MHz à architecture univolt et de 512 K de RAM, mémoire extensible à plusieurs Méga-Octets (par ex. : così d'une extension de 512 K à 1024 K - 890 F TTC)

-D'un lecteur de disquette sur choix 5 1/4 - 1,2 Mo ou 3 1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.

D'une carte avec port imprimante parallele et port série.

-D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garantie par la fabricant 50 000 000 de touches vives.

D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'ECA ou la VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.

Un hub majeur 147 connecteur EGA ou VGA, au choix.

Il est complet et en état de marche !

GEC ORDINATEUR
EST EN VENTE
EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint Remi - 33000 BORDEAUX
Tel : 36 98 51 06 25

AZ COMPUTER BASTILLE
26 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tel : 43 27 81 07

AZ COMPUTER SI-LAZARE
50 rue de Tancrède - 75008 PARIS
Tel : 47 16 10 67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montsions - 93 rue Denys Peppé
91340 ST MICHEL SUR ORGE
Tel : 69 16 10 18

AZ COMPUTER BALARD
39 rue Gabriel 75016 PARIS
Tel : 46 54 24 33 23 52

AZ COMPUTER LYON
38 bis Av. Lacoste - 69600 LYON
Tel : 16 72 33 96 45

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tel : 49 51 04 06





Vous avez sous les yeux une maquette presque définitive de Génération 4. Plus agréable à lire, plus colorée, plus originale, nous espérons qu'elle saura vous plaire. Côté previews, un doux dans l'explosion de couleurs, de photos et de pages, avec de nombreux prédictis présentés en exclusivité. Quelques uns d'entre vous ont protesté contre l'arrivée des consoles dans Génération 4. À l'époque, d'autres avaient regretté que nous n'en parlions plus. Ils n'ont sans doute pas encore vu ce qui fonctionnait sur ces nouvelles machines. D'ailleurs, la place prise par les consoles ne leur retire rien. Enfin, nombreuses sont les personnes qui n'avaient pas lors la présentation des tests, dans le précédent numéro.

Le nouveau système de notation y était expliqué, et aussi qu'il n'y avait plus systématiquement trois testeurs pour chaque jeu. Nous refaisons donc le point sur cette rubrique, en introduction des tests.

Le mois prochain, nous vous réservons comme d'habitude des surprises. Je ne vous en dirai pas plus, mais sachez que les amateurs de jeux d'aventure ainsi que les cinéphiles seront comblés.

Et puis, le mois prochain, encore plus de previews...

MÉDAILLON

19 rue Hippolyte Moreau, 75018 Paris
Tel. 43.22.38.60

Directeur de la publication: Geoffrey Baudreuil
Rédacteur en chef: Stéphane Lavouard
Rédacteur en chef adjoint: Frank Léonard
Chef de rubriques: Sophie Dumon (Informatique);
Philippe Guerleau (Comics);
Mme Dax (Générations)

Secrétaire de rédaction: Françoise Germaneau
Rédacteurs: Jean Dujair, Rudy Poesch, Robert Franchi, Tristan Lehoux, Didier Lelié
Chef Musique: Michel Lhoistalot

Assistants maquettistes: Daniel Schiratissima, Christophe Lavergne
Photographes: AOS (Fluches-Thomasset), Digorg (Hila), Chromosome (Morinouge), STBQ (Courcierac); Delina (Moss en bandoulière)
Impression: Syma (Tours)

ADMINISTRATION

200 rue du Faubourg Saint-Martin, 75019 Paris
Tel. 43.49.56.29

Secrétariat & abonnements: Nicole Gabert

3615 GEN4

Responsable de service: Mme Dax
Responsable du téléchargement: Mme Dax
Responsable du responsable: Watat

PUBLICITÉ

19 rue Hippolyte Moreau, 75018 Paris
Tel. 43.22.38.60

Chef de publicité: Antoine Hamel
Assistant: Alexandre

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs Dépôt légal: 1er trimestre 1990. Toute reproduction de toutes ou de documents, même partielles, est interdite. L'envoi de copies ou de documents implique l'acquisition par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera renvoyé.

GÉNÉRATION 4, numéro inscrit 032

Commission presse: 69731

ISSN: 0987-870X

TESTS

7 à 58

ARCADE ACTION

Rainbow Island sera enfin, après six mois d'attente, le best tout ses promesses ! Black Tiger arrive également et même s'il n'est pas aussi bien réalisé que Fergates Worlds, ça vaut tout de même le coup d'œil. Incroyable une fois, le PC est l'héritier avec Die Hard, superbe adaptation tirée du film du même nom.

SPORT

25 à 32

S'il était sorti à temps pour les Quatre d'Or, comme c'était prévu, Tennis Cup aurait sans doute obtenu un peu plus. En effet, j'avoue que certains de ses défauts n'ont été aussi bien fait.

La société Cinemaware continue la série des TV Sports et le dernier en date, TV Sports Basketball, est sans doute le meilleur de tous.



SIMULATION

Un seul logiciel dans cette rubrique ce mois-ci, Starvega. 256 couleurs à l'écran, s'il vous plaît !

AVENTURE

33 à 44

Un événement dans le jeu de rôle : Ultima VI ! C'est également un momentus !

A ne pas oublier aussi les nouveaux SSI, Champions Of Krynn et le dernier Origin, Knights Of Legend.

INDEX DES ANNONCEURS

CHOUETTE	127
DESCARTES	25
DECTRON	41
ELITE	11-12
FLOPPY GAMES	120
HAZARDOUS AREA	63
INFORAMICS	93
INFOMEDIA	93
MICROIDS	115
MICROPROSE	7
MICROMANIA	121-123
MICRO-VIDEO	125
NEW DEAL	126-127
OCEAN	42-43
SILMARILS SFMI	31
TITUS	4 de couv
UBI-SOFT	53
VIDÉO TECH	17
	25-29
	39
	3 de couv
	15-21-47
	59
	103-101
	2 de couv

GÉNÉR

REFLEXION

45 à 58

De nombreux logiciels ce mois-ci en réflexion et pas des moindres ! Jugez donc, Midwinter, le nouveau jeu de créateur de Limi of Midnightr !

Infestation, le tout nouveau Paynous, apprenant au possible ! L'argent et la gloire avec Rockstar, la dernière et déjà célèbre production d'Infomedia. Si cela ne vous suffisait pas, essayez donc Expert, le nouveau soft des concepteurs de Beta. Passeront !

CONSOLES

60 à 64

Ça bouge dans le milieu de la console : évolution, date de sortie, prix, projets en cours... Et aussi, les premiers jeux sur CD-Rom. C'est enfin une réalité !

NOUVELLES VERSIONS

64

Les conversions frénétiques de ce mois-ci.

GEN CANCANS

65-66

Tous les à-côtés du monde informatique. Quelques fois déroutant, souvent surprenant mais, en tout cas, toujours amusant !

ACCESSOIRES

67

On trouve de tout dans la rubrique accessoires : des T-shirts à l'effigie Génération 4, les sécateurs Génération 4, le Track-Ball, les CD...

LA BOUTIQUE

68 à 70

Toutes sortes d'articles et de programmes pratiques pour votre ordinateur. Et tout ça au meilleur prix ! Allez, alors, on n'hésite plus, on commande !

PETITES ANNONCES

79

Ventes, achats... achats, ventes, bref les petites annonces que !

CONCOURS DEMO

80

La date de clôture est fixée au 31 mai, vous avez le temps, mais ne le laissez pas vous dépasser. Deux Archimedes à gagner, c'est tentant, non ?

BIDOUILLER MALADE

81-82

La solution de l'exercice proposé le mois dernier par Gilus, les vies infinies par le trio Teubob-Anoch-Gilus, et un astuce pour Chaos Strikes Back !

INSPIRATIONS

84 à 89

Ce mois de mars marque le grand retour de la rubrique "Inspiration", absente du dernier numéro, faute d'une actualité trop imprécise.

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

90-91

Tout sur les (quelques) projets des mois à venir.

ATION 4

GUIDE DE GÉNÉRATION 4

LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES 91 à 100

Pas moins de projets en cours, dont les prochains Sierra-Or-Line et les très nombreux jeux Electronic Arts à sortir dans les deux mois qui viennent...

CONCOURS ROCKSTAR 92

De nombreux lots à gagner : un séjour à New-York, un synthé Yamaha DSR 2000, des compact-disques, des bleus, des T-Shirts, des casques, des brosses... A vous de jouer maintenant !

ABONNEMENT 102

Abonnez-vous, vous serez sûr de lire Génération 4. De plus, cela vous évitera les habitudes mais néanmoins terribles bagarres autour des kiosques lors de sa sortie.

LA REMISE DES 4 D'OR 104-109

Un résumé complet de la année des Quatre d'Or qui s'est tenue le 31 janvier à la Locomotive, école musicale, récompensant les meilleurs logiciels de l'année sur 36 titres. Première d'une longue série et une réussite à tous points de vue, cette remise de prix est déjà considérée comme un événement en soi !

LES PREVIENS NOUVELLE FORMULE 101-146

Du côté des français, les nouveaux jeux de chez Cryo en mega-exclusivité. Mais aussi, les prochains sorts de la toute jeune et très dynamique société New Deal, sans oublier les dernières productions d'Infomédia dont Explora III, logiciel très attendu s'il en est. Pour finir, découvrir tous les jeux Shimanami pour l'année dernière 1990, et même le début de 1991.

Côté étranger, il y a déjà le magnifique Ultima VI. Vous verrez également Crack Down signé Ave, les programmeurs de Forgotten Worlds.

Il y a aussi Klok, le nouveau jeu Tengen, qu'on annonce déjà mieux que Temis. US Gold fait son entrée dans le monde des éditions de softs originaux, avec les excellents E-motion et Knights Of The Crystalion. War Head d'Activision bat encore un record de niveau des jeux en 3D.



LES TESTS

Les jeux sont testés par un testeur principal. Celui-ci explique dans son article le sujet du jeu, et donne son avis sur la réalisation, l'intérêt, etc..

Si jamais d'autres testeurs ont quelque chose à rajouter, ou bien s'ils ne sont pas d'accord avec l'avoir donné, ils rédigent un contre-avis, qui apparaît alors sur fond coloré. Nous n'avons donc plus trois testeurs pour chaque jeu, comme auparavant. Cette formule prenait trop de place et était trop répétitive, empêchant les testeurs de rentrer véritablement dans les détails d'un jeu.

Par contre, pour conserver l'intérêt d'avoir différents avis sur chaque soft, nous avons désormais un tableau de notes dans l'index des tests. Chaque testeur donne une note sur 5 aux jeux auxquels il a joué. Vous pouvez ainsi repérer rapidement le testeur qui a les meilleures notes que vous !



LES PAVÉS DE NOTES

Les pavés de notes sont détaillés à partir du moment où le jeu est sur au moins une page. Sans quoi, vous n'avez, pour les jeux de moindre importance, que la note d'intérêt. Voici à quoi correspondent les pourcentages.

0-30%	Très mauvais.
31-50%	Mauvais.
51-65%	Moyen.
66-80%	Bon.
81-90%	Très bon.
91-100%	Excellent.



GEN HIT, GEN D'OR ET GEN GLOK

Les jeux obtiennent entre 91% et 100% d'intérêt obtenu par Gen d'Or. Ce sont les produits qui marquent réellement l'histoire des jeux vidéo, ceux dont on se souviendra encore dans quelques temps.

Le Gen Hit est quant à lui remis aux jeux dont la note d'intérêt varie entre 81% et 90%. Il récompense les bons jeux, sympas, qui se sont tout de même pas des merveilles de réalisation.

Le Gen Glock "récompense" les très très mauvais jeux, ceux qu'il paraît honteux d'avoir même édité.



LES PHOTOS

Enfin, les cadres autour des photos sont de couleurs différentes, selon la version photographie.

AMIGA:	rouge
PC:	orange
PC ENGINE:	violet
ST:	bleu
ARCADE:	noire

HELLRAIDER

 Le HMS Raider est un gros vaisseau spatial, qui balaye la surface des planètes en ramassant des diamants. Quand ses soutes sont pleines, on passe à la planète suivante. Pour se défendre de l'ennemi qui convoite sa marchandise, il est équipé de 7 petits canons, et surtout il peut être accompagné d'un avion chasseur rapide et très manœuvrable. La partie se déroule sur un écran multidirectionnel. Le programme offre trois options de jeu : vous commandez l'un ou l'autre des deux engins, ou les deux simultanément. Seul, ou en mode à deux joueurs, celui qui a choisi de commander le gros vaisseau a toutes les chances de mourir d'ennui, tant calme et se déplace lentement. A peine un peu plus intéressante est la dernière option, où l'un dirige le chasseur, car c'est tout de même beaucoup moins bien qu'un jeu de tir classique, les ennemis étant peu nombreux et l'ensemble, graphisme, choix des couleurs, stratégie et bruitage n'éveillant vraiment pas la moyenne.

ARC
Amiga / PC / ST
INTERET: 30%

TEMPEST

 Tempest est un jeu d'arcade assez voisin que Space Invaders, mais, contrairement à ce dernier, il n'a pas connu le même succès sur micro. Il y a quelques années, Electronica Arts avait édité, sur 8 bits, une version de Tempest, revue et corrigée sous le nom de Axis Assassin, et ce jeu avait connu un certain succès (il faut dire qu'à l'époque on avait moins de jeux à se mettre sous la dent!). Hélas, Atari Corp. a voulu conserver le Tempest d'origine, ce qui nous donne un jeu simpliste, en trois couleurs (plus le noir du fond), avec des effets sonores primaires. Par contre une sauvegarde des meilleurs scores a été prévue. Les parties sont très rapides (dans tous les sens du terme !) : votre engin tourne au bord d'un dessin géométrique en 3D, et tire tant et plus sur des bêtises qui montent. Il faut bien sûr essayer de les dégommier avant qu'elles ne vous atteignent. C'était sympa il y a 8 ou 10 ans, maintenant cela n'intéresse plus que les antiquaires.

ARC
ST
INTERET: 22%

TREASURE ISLAND DIZZY

 Codemasters, le spécialiste des "petits budgets", vient de mettre sur le marché ce jeu d'aventure-arcade. Ici, pas de fir, pas de pièges mortels, mais beaucoup d'astuces et d'explorations. Dizzy est sur une île, à la recherche des trente pièces d'or cachées par le Captain Long John Silver. Les nasses qui peuplent l'île sont espiègles, jugez donc : certains inversent les commandes de votre joystick, d'autres ont avalé des pièces... A propos de l'or, il peut apparaître n'importe où !

Plusieurs objets sont indispensables pour courir le jeu : coffre, tube, pierre magique, messages... Le bouton feu a plusieurs fonctions : poser, ramasser, utiliser. Il faut donc faire attention dans les manipulations à ne pas poser un objet par inadvertance. L'écran ne scrolle pas, mais en suivant vous pouvez voir ce qui se passe au-dessus de votre tête, et éviter ainsi les pièges. Bref, Dizzy est un jeu de plate agréable avec des graphismes à la New Zealand Story, et à un prix fantastique.



CODEMASTER
Amiga
INTERET: 74%

TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari ST et Amiga
MicroProse France, 6/8 Rue de
Millan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14

fnac



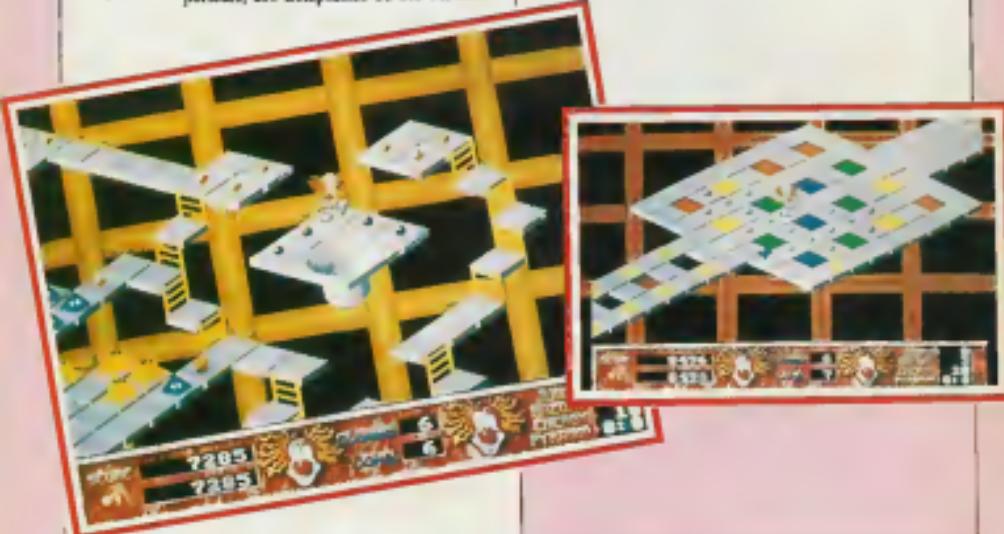
CLOWN-O-MANIA



Beppo le clown a connu la gloire, il va maintenant connaître la fortune, grâce à une carte ancienne indiquant où trouver des pierres précieuses. Notre clown arrive dans un monde étrange composé de plates-formes, reliées entre elles par des échelles, excepté quelques îlots sauvages accessibles par des entrailles, des déliques, des trampolines ou des volcans.

dres), le masque de clown qui vous octroie une vie supplémentaire. Grâce à une sauvegarde intelligente des scores, vous pouvez commencer un jeu en partant du dernier niveau atteint.

Je n'ai pas encore complété les 80 tableaux annoncés, mais je peux vous assurer que si les 12 premiers sont faciles, les suivants sont beaucoup plus coriaces. Du côté réalisation, Clown-O-Mania est superbe : les sprays, bien que peu, sont très détaillés et la page de présentation est magnifique, lumineuse et colorée. L'animation est un modèle du genre, elle est rapide, elle coule, et Beppo se bloque jamais aux échelles. Quant à la musique, elle est bonne, mais un peu entêtante. Bref, Clown-O-Mania est un programme à découvrir, qui enchantera les mordus de jeux d'échelles.



Les joyeux sont plus ou moins gros selon leur valeur, mais pour changer de niveaux il faut tous les ramasser. Le jeu n'est pas, comme vous pourriez le penser, un simple remake de Pac-Man, il est beaucoup plus riche en bonus et en monstres. Tout d'abord, vous pouvez faire des réserves de super bonds, de rasoirs (pour tuer les ennemis), d'énergie et de pyramides. Les super bonds et les rasoirs sont des bonus mobiles, qui cavinent d'un bout à l'autre du jeu. Il faut en atteindre un maximum en prévision des tableaux futurs. Les pyramides, quant à elles, sont de deux sortes : les blanches qui servent de barrières contre les monstres, et les blanches qui explosent à la tête des ennemis au moindre contact. Mais le déplacement de celles-ci demande de l'énergie, d'où la nécessité de récolter également des boîtes d'énergie.

Certaines étages sont pavés de curieuses dalles : d'accélération, de ralentissement, à sens unique, renversantes (le jeu se retourne et Beppo marche à l'en bas), colorées ou numérotées (10.000 points de prière si vous finissez le niveau avec des couleurs ou des numéros identiques). Enfin, dernier bonus (ou non des mon-

AM

GRAPHISME

75%

ANIMATION

75%

SON

73%

INTERET

80%

Disponibilité

AM : En vente

PC : Non prévu

ST : Non prévu

PACKAGING : /10

DOC : /10

STARBYTE

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Bientôt sur vos machines

Atari ST Amiga CPC

SPACE ALIEN	4.99		
SPACE HAWK II			18.99
CRYONIC	14.99	19.99	14.99
TIMEZ			19.99
TV SHOOTER	2.99	2.99	
HUTCH	2.99	2.99	19.99
SGN WHEELS NIT	2.99	2.99	19.99
F2 JETSON II	1.99	4.99	
NET	2.99	2.99	
LIE FALCON	1.99	2.99	
MAD ITALIAN	2.99	3.99	
EDIE'S IS	2.99	2.99	14.99
THREE'S	1.99	2.99	
TELE WOLF			18.99
TAKE WOLF	14.99	21.99	14.99

La sélection GAME'S
au meilleur prix

KICK OFF	C/C Game	14.99	17.99
BEACH VALLEY	C/C Game	14.99	19.99
SINGING WALTZES	CPC Game	14.99	14.99
GHOSTSTALKERS	C/C Game	14.99	14.99
OPENING OF THE GATE	C/C Game	14.99	14.99
LT	Amstrad	14.99	39.99
IN X-GEN	Amstrad	14.99	29.99
SPACE HAWK II	Amstrad	14.99	24.99
URMILY	Amstrad	14.99	24.99
GET TO ME	Amstrad	14.99	24.99
MENTOR	Amstrad	14.99	24.99
HOUSE OF AGATHA	C/C	14.99	24.99

Les 7 derniers jeux sont à 14.99 F

Une machine avec un jeu à 19.99 F

Tout jeu en vente dans toute la France

CONSOLE NINTENDO SIMPLE

690 F

**NOUVEAU CONSOLE NINTENDO ACTION SET
(2 JEUX + PISTOLET)**

990 F

JOYSTICKS COMPATIBLES NINTENDO à PARTIR DE 145 F

Réalisation : Ascomedia 1990

Cagnes-sur-mer
67, rue du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint-Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

ROTOR

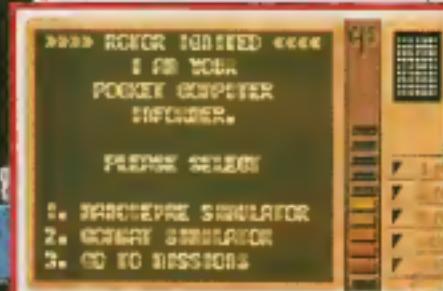


L'univers impitoyable dans lequel ils vivent, ne laisse guère de choix aux joueurs qui arrivent sur le marché du travail : descendre dans les terribles mares de l'Antarctique, ou s'engager pour le gouvernement dans l'élite des Roto-Raiders où, si'ils survivent, ils pourront connaître gloire et fortune.

Aux commandes de son Rotor, le Roto-Raider a pour mission de s'infiltrer derrière les lignes de l'ennemi, après avoir détruit ses premiers éclats défensifs, voler de l'énergie qu'il pourra ensuite utiliser pour son propre compte, en améliorant les performances de son vaisseau, décrocher les débris de mutations qu'il tentera de rapporter à la base, et enfin récupérer les crânes à simulation solaire qui lui fourniront assez de puissance pour résister.

abordé l'option "combat": plus variée et plus colorée. De plus, les bruitages sont bons et l'accompagnement musical rythmé convient à l'ambiance. L'objectif du jeu trouve toute sa dimension: les conteneurs d'énergie que vous accumulez vont rendre actif le Transformeur: votre soucoupe s'en trouvera plus maniable ou plus robuste ou plus puissante, ou bien encore aura des pouvoirs supplémentaires.

C'est un style de jeu qu'on ne trouve pas souvent sur nos machines (à part quelques maléfices) et qui pourra être adapté, dont je fais d'ailleurs partie. Mais, j'aime! Je me rappelle avoir passé de bonnes heures de détente avec un programme du même genre sur ST: Ouds, qui était sûrement moins beau, mais offrait le même intérêt. Ça change un peu de l'action à réaction, pour faire place à l'habileté et au self-control.



Un sérieux entraînement est nécessaire pour bien maîtriser le Rotor: c'est une immense soucoupe volante à forte inertie qui peut tourner autour de son axe, elle est équipée d'un propulseur qui, selon l'orientation de la soucoupe sera d'accélérateur ou de frein, et doit être utilisé avec modération, si l'on veut s'arrêter à temps avant un obstacle.

La première partie du jeu consiste à maîtriser la soucoupe, et deux stades de progression ont été prévus par le programmeur, avant de passer réellement au combat. Cette première partie est un peu décevante par son graphisme et son intérêt limité, mais elle s'avère nécessaire, car elle permet de se fixer une ligne de conduite. Règle absolue: prendre son temps. Impulsif, c'abstient! C'est un jeu où le sang-froid et l'habileté prime sur l'action et le réflexe. Tant que vous n'aurez pas acquis ces deux qualités, vous n'accéderez pas à l'option "combat", car ce jeu vous demandera des mots de passe qui ne vous seront communiqués que si vous avez fait vos preuves. Les graphismes sont beaucoup plus beaux quand on

AM	
GRAPHISME	48%
ANIMATION	76%
SON	55%
INTERET	72%
Disponibilité	
AM : En vente	PACKAGING : 7/10
PC: Non prévu	DOC : 7/10
ST : Non prévu	ARCANA

GHOSSTS 'N GOBLINS

Le jeu à succès universellement connu de Capcom GHOSSTS 'N GOBLINS II, existe maintenant sous sa version pour divertissement domestique à 16 bits.

Tous deux les compagnons du jeu ORIGINAL GHOSSTS 'N GOBLINS retrouvent chaque détail dans un véritable style à 16 bits.

- Compatible avec tous les périphériques de jeu.
- Utilise la même carte graphique et le même jeu de code.
- Utilise la même carte son et la même carte de programmation.
- Utilise la même interface, la même architecture, la même carte de programmation.
- Utilise la même carte graphique.
- Utilise la même carte son.
- Utilise la même carte de programmation.



CAPCOM

COMPAGNA CAPCOM
1985-1990

Date de sortie :
en Europe le 17 juillet 1990

ATARI ST™

Disponible partout dans le monde entier.
C'est une véritable réussite.

Commodore

Amiga

Disponible à l'heure actuelle
sur Amiga et Commodore.
Une autre compagnie corporative.

IBM

Disponible sur les ordinateurs
IBM et compatibles.
Disponible dans les meilleurs magasins d'informatique.



elite.

THE SOFT: 1 VOIE FELIX EDOUE, 94000 CRETIEU,
PARIS, FRANCE. T. 0103314 2555500

BLACK TIGER



Black Tiger est une conversion d'un coin op qui avait bien marché. Il y a déjà quelque temps dans ces endroits sombres et enfouis qui s'appellent "salles de jeux vidéo". Cette adaptation est une réussite, tout comme Forgotten Worlds en était une. Il y a de ça un an. Les habitudes de ce jeu apprendront donc avec joie, que ce logiciel est la réplique exacte de son grand frère.

Les graphismes sont soignés, très colorés et variés très beaux pour la version ST que j'ai testée. L'animation des sprites et plus spécialement de votre héros est superbe, même s'il faut reconnaître en toute objectivité, qu'ils ne sont pas d'une taille impressionnante. La jouabilité est inévoquable, et votre personnage répond au moindre mouvement du joystick, ce qui est indispensable pour progresser dans ce type de jeu. La version triste est très proche de la version froide, et seuls quelques bugs à l'écran apparaissent de temps en temps. D'autre part, le dernier niveau n'est pas fini et les donjons sont vides de tous monstres. Rassurez-vous, la version finale sera fine, et bien finie lorsque vous lirez ces lignes. Le but du jeu consiste à traverser 7 niveaux, ou libérez divers magiciens. Les armes sont assez variées, mais assez difficile à détourner quelques mous.

Les magiciens et les démons sont les plus dangereux. Les premiers lancent des sorts qui inversent les commandes du joystick. Les seconds lancent des boules de feu dévastatrices. En plus des divers ennemis, il faut éviter des pièges et surtout se déplacer, car le temps est limité. Heureusement,



lorsque vous facez un adversaire, il laisse derrière lui des Zemys, le monstre local, ou une clé ou un bonus. Cet argent vous permettra d'acheter à des magiciens, armes, armures, potion et clés. Ces denrées sont utilisées pour ouvrir des coffres qui sont partout tout au long des niveaux. Ils pourront contenir des bonus ou des pièges. Vous pouvez aussi trouver des bonus temps, qui ajouteront quelques secondes au compteur. Le scrolling horizontal est parfait maladroitissime, des suites de colonnes vous permettent en effet de grimper aux étages supérieurs d'un même niveau. A chaque niveau, vous devez traverser un démon, peuplé d'une multitude d'ennemis et donc d'autant de trésors. Ce solo est assez facile au début, le nombre de vies étant élevé et les armures protégeant bien. D'autre part, même si les trésors sont placés aléatoirement à cha-





VORTEX



A première vue, ce logiciel semble être excellent, du moins de très bonne qualité. Si après quelques parties, mon jugement est remis le même au niveau de la réalisation technique, il en est tout autrement pour le jeu proprement dit. En fait l'écran est occupé par une énorme ellipse, ornée de deux plus petites (d'où leur appellation) en deux cadres, contenant le Vortex, sorte de masse d'histoires et de possibilités tournant sur elle-même. Votre but est de détruire ce Vortex en le privant de "toute matière", c'est-à-dire toute sorte de matière présente à l'écran. Avec cela, vous n'avez constaté jusque à pousser ces amas de matière contre les portes, sans vous faire aspirer par le Vortex, et en échappant aux nombreux ennemis. Bien entendu, vous pourrez bénéficier de bonus, champ de protection, dédoublement de votre idole... Certains bonus seront assez difficiles à atteindre, en effet à chaque coup reçu ils éclatent en plusieurs morceaux, ceux-trous tous de varie. Ensuite il faudra éviter les heurter une ou deux fois avant de les extirper. Voilà pour le jeu!

La réalisation est dans l'ensemble soignée, surtout pour les bergeries et transitions, ainsi que pour l'animation des nombreux sprites. Eh bien, malgré ces atouts, Vortex est un jeu qui devient vite lassant, voire ennuyeux. Il comporte trop peu d'action et de variantes (métamorphose des énemis trop répétitive) pour accrocher le joueur. On oublie!

Amiga
INTERET: 43%

que fois, les monstres et les pièces sont eux toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de ne pas faire deux fois de suite les mêmes erreurs. Les bruits sont corrects, tout comme la présentation, mais je garde de ce logiciel une impression de qualité et surtout de jouabilité.

GRAPHISME

ANIMATION

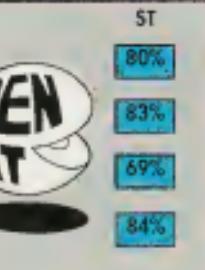
SON

INTERET



Disponibilité

AM : Mars
PC: Non annoncé
ST : Mars



PACKAGING : -/10
DOC : -/10

**TOUTE L'ACTUALITE
DES JEUX, LA
RUBRIQUE DE
L'AVENTURIER FOU,
LES VIES INFINIES
SUR AMIGA, PC ET ST,
C'EST SUR LE**

**3615
GEN4**

DYTER 07



DYTER 07 est un appareil très étrange. A première vue, c'est un hélicoptère, mais un hélicoptère assez spécial, car il peut se transformer en amphibien, un petit appareil qui peut aller sur, ou sous l'eau. Vous êtes le pilote de cet engin extraordinaire, et vous avez pour mission de détruire un QG ennemi qui se trouve dans un volcan sur une île. Mais cette île est défendue par une pléiade de robots et d'ovnis. Il n'est pas question d'attaquer le quartier général avant d'avoir détruit tous les ennemis. Quand vous atterrissez sur une île, il vous est possible de capturer un robot-terrestre qui se trouve à l'intérieur de votre hélico. Tout en défendant votre vie, vous devez aussi libérer des savants, qui sont retenus prisonniers à bord de véhicules ennemis. Chacun de ces savants, une fois ramené à la base, pourra alors équiper le robot-terrestre ou l'hélico de nouvelles armes plus efficaces. Une fois le quartier général ennemi détruit, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la base et repartir pour de nouvelles aventure sur une autre île.

Ce jeu rappelle un peu le célèbre Choplifter, mais juste au début, car après, plus rien à voir. Les vaisseaux sont à mon avis un peu trop petits, et l'on ne distingue pas toujours bien les projectiles que l'on vous envoie, ainsi que les scientifiques que l'on doit sauver. Personnellement, je me suis mis en maladie pour détruire les ennemis. Malheureusement les osages ne sont pas à l'abri de vos tirs, ce qui fait que je n'ai pu ramener aucun savant. Mais je vais persévérer et je finirai bien par terminer une mission. Cela dit, le jeu est quand même très difficile, rien qu'à premier regard.



AM

GRAPHISME

69%

ANIMATION

78%

SON

77%

INTERET

78%

Disponibilité

AM : Mars

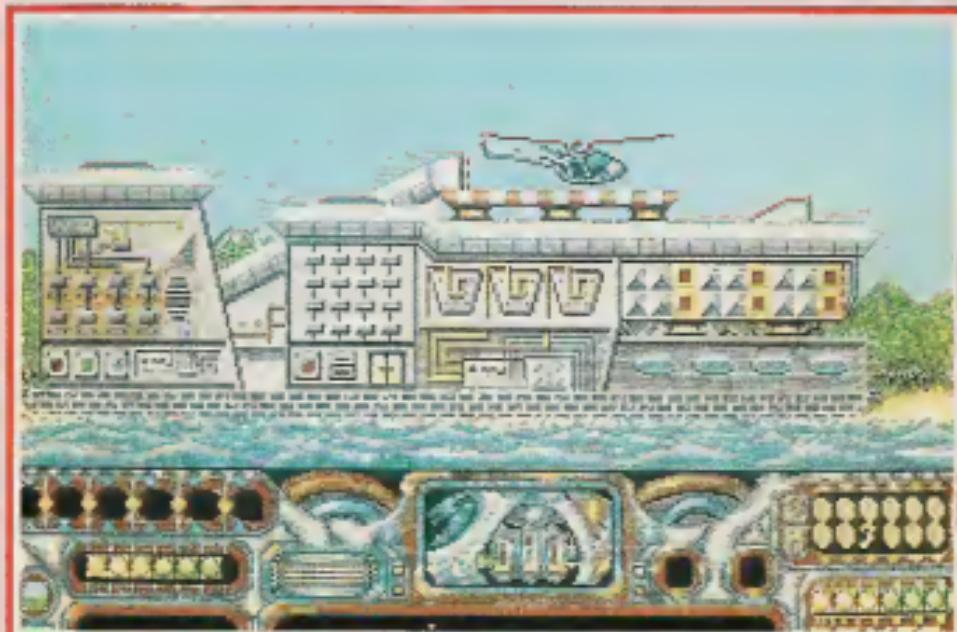
PACKAGING : 7/10

PC : Mars

DOC : 7/10

ST : Mars

RAINBOW ARTS



Elvira

mistress of the dark



DISTRIBUÉ PAR

UBI SOFT

1, rue Félix Eboué
94110 CROSSES
Tél. : 01 46 71 48 50/51

Voici le premier jeu de rôle d'horreur.
Des graphismes et une animation
extraordinaire.
Des monstres surnaturels et animés.
Des cauchemars de lieux aussi différents
que fantastiques.
Des tas de puzzles à résoudre.
Un véritable challenge pour tous les
joueurs.
Et bien sûr, la plantureuse ELVIRA.

disponible sur
ATARI ST - AMIGA
PC - CGA



SPACE HARRIER II



Space Harrier est de retour pour débarrasser la planète de la tyrannie imposée par le Dark Harrier. Pour réussir il faut passer les douze niveaux et leurs terrifiants gardiens. Vous pouvez commencer ce jeu à n'importe quel tableau, mais pour finir le jeu entièrement il faut les passer dans l'ordre. Pendant la partie, vous pourrez entrer dans un tour bonus, et gagner des points et des vies supplémentaires.

Space Harrier n'était pas d'un intérêt fantastique, mais il valait surtout par son graphisme, assez rarement égalé. Alors pourquoi Grandslam s'est-il lancé dans une telle galère, faire un numéro si quasiment identique au premier, avec un graphisme qui ne lui arrive pas à la cheville. Là, franchement ça me dépasse. Le fait d'accéder à tous les tableaux dès le départ, peut être considéré comme une amélioration, mais on retrouve trop souvent les mêmes monstres et les mêmes décors, pour que le challenge soit intéressant.

GRANDSLAM
Amiga / ST

INTERET: 35%

NITRO BOOST CHALLENGE



Un rallye piégé et très rapide, en virages ou en hors-bords, voilà ce que vous réserve Nitro Boost Challenge. À travers ses sept étapes : forêts, villes, lacs et rapides, vous devez slalomer entre les obstacles, avec des poursuivants vous harcelant de toute part, même du ciel. Bien entendu, vous courrez sans cesse contre le temps, mais il faut tout de même prendre le temps de ramasser les bonus pour enclencher le Turbo. Au niveau de l'équipement offert, votre véhicule peut lancer en l'air et détruire lui. Quant au maniement de l'engin, il est dommage qu'en ne passe pas le guidon pendant qu'il saute les trampolines, car bien souvent l'atterrissement se fait dans les décors. Nitro Boost Challenge est un jeu sympa mais difficile, où on ne peut progresser qu'après plusieurs reconnaissances de parcours, quand on commence à bien cerner le relief du jeu, à trouver le passage adéquat et à maîtriser le timing des sauts d'obstacles.

Codemaster
ST

INTERET: 45%

FIFTH GEAR



Fifth Gear est un rallye un peu spécial, dans lequel vous dirigez une petite voiture débridée. Le parcours est vu du dessus, et le départ et l'arrivée sont sur la même ligne, c'est-à-dire qu'une fois le trajet effectué, vous devez faire demi-tour. La voiture se manie au joystick, et si fait un peu d'entraînement pour la diriger, car les commandes sont celles d'un joystic vers l'avant ou en diagonale avant pour avancer, et vers l'arrière ou en diagonale arrière pour reculer. Vous commencez la partie avec 10.000\$ en



peche qui vous serviront à acheter des équipements, de l'essence et des armes plus sophistiquées dans les magasins et garages du parcours. Vous rencontrerez des concurrents armés et des obstacles. Si votre véhicule enregistre 100% de dégâts, il explose, alors urez sur les adversaires, et évitez les arbres et autres monticules. Ce n'est pas une conduite spectre mais de précision qu'il faut appliquer. C'est agaçant au début, mais quand on commence à avoir l'aisance en main, le jeu devient plus sympathique.



HEWSON
Amiga / ST

INTERET: 50%

COLORADO



• ATARI ST, STE
Couleur et
Monochrome

• AMIGA

• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél : (1) 64.80.04.40

Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

THE PERSIAN GOLF INFERNO



The Persian Gulf Inferno vous permet de devenir une nouvelle fois un héros. Un malencontreux accident d'hélicoptère vous a fait atterrir (si l'on peut dire, car en fait l'hélico est tombé dans l'eau) sur une île peuplée de terroristes, qui détiennent plusieurs personnes en otage. N'oubliez que votre bon cœur de pilote, vous vous êtes un devoir de libérer tout ce monde-là.

Le malheur, c'est que dans votre crash, vous avez perdu presque tous votre équipement, et il ne vous reste plus qu'un petit pistolet et deux charges explosives. Mais rassurez-vous, car en explorant bien les couloirs de l'endroit où vous êtes, vous parviendrez à trouver des portes, lesquelles, une fois ouvertes ou forcées, vous permettent d'augmenter votre armeement.

Les terroristes sont habiles un peu à la façon de ceux que nous voyons à la télé, et ne sont pas très fins, car ils veulent des sommations avant de vous tirer dessus, ce qui vous laisse le temps de leur lancer deux balles dans le ventre. L'animation des personnages est très bien faite et très sensible, peut-être trop sensible. Le héros fait parfois un tour sur lui-même avant de prendre la direction que vous désirez. Ses mouvements sont bien décomposés, mais très lents. Le personnage n'est pas sans rappeler le héros de Impossible Mission, mais sans atteindre toutefois sa rapidité de déplacement.

Un bon jeu, mais qui demandera toutefois beaucoup d'efforts pour arriver à manier le héros, et sorte de cet endroit qui ressemble à un véritable labyrinthe.



AM

GRAPHISME

49%

ANIMATION

77%

SON

68%

INTERET

58%

Disponibilité

AM : En vente

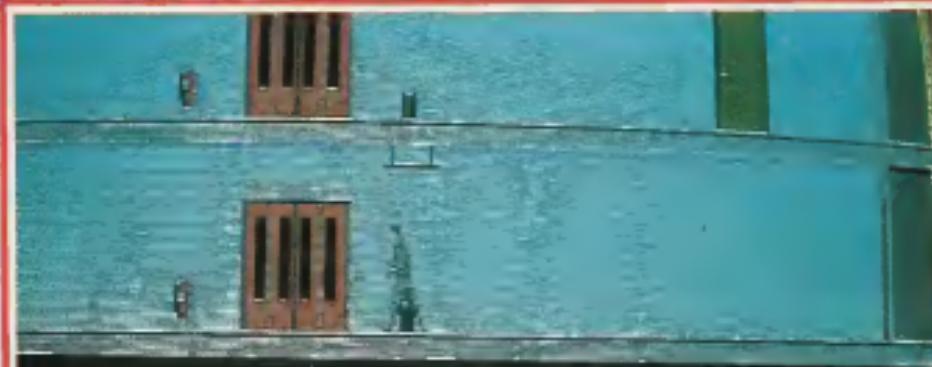
PC : Mars

ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

MAGIC BYTES



HADS:

HADS:

HOSTAGES LEFT 6

EXPLOSIVE CHARGES 2

ELEVATORS/DOORS CARDS

23:26:38

FLOOR 01

HITS 3

ATARI ST

AMIGA

IBM

C'est arrivé vendredi 15 mars dernier, cette première fois, à une toute nouvelle gamme de jeux de qualité hyper-sophisticée après plusieurs années à l'abri des autres Atari ST/GT, Commodore Amiga ou IBM PC.

Contrairement aux quatre mois au plus bas, ces 1000 de la nouvelle gamme de jeux pour 16 bits laisseront sans aucun doute dans les mots qui suivent, pris depuis leur publication lors de leurs premières publications.

Qui il a également de la version officielle et représentative d'un classique de salle ou d'une installation authentique de jeu de 16 bits, vous trouverez sans aucun doute quelques surprises à venir plus.

Prestant dans un éloge révélateur du original, et au contraire au plus incongru de l'IT, chaque des titres publiés par les plus grands éditeurs de jeux européens, apportera un complément de plaisir à votre poste de travail et il est possible de ne pas procurer aux yeux de tous les détails de ce que nous avons à faire.

SEULS LES JEUX ELITE SONT ASSEZ BONS POUR QU'ON DEMANDE

16-Bit

ENCORE



Date de parution en Europe

Redtides - 23/3/98

Warrior - 26/3/98

ENCORE

UNE SOFT : 1 VOIE FELIX EBROUE, 94600 CRETTEIL, PARIS, FRANCE Tel: 0103314 5555555

DIE HARD



"Die Hard", soit "Piège de Crystal", pour les anglophones, est un jeu totalement basé sur le film, que ce soit pour l'ambiance, pour le suspens ou pour l'action. Le film, très distrayant, a donné naissance à un logiciel qui ne manque pas, lui non plus, de qualités. Vous êtes John MacLane, alias Bruce Willis à l'écran, fils de l'état de New York, en vacances à L.A. En ce soir de Noël, vous êtes au 32e étage d'un building, assis à une source qui se transforme soudainement en une sort d'anguisse. Un groupe de terroristes envahit le bâtiment, pose voler 600 millions de dollars entreposés dans un coffre. Vous êtes le seul espion qui reste aux étages, la police ne pouvant intervenir. Le jeu se déroule donc dans les dernières étages de ce building et sur le toit, les lieux étant représentés en 3D faces plates, de même que le mobilier. Les personnages sont, eux, représentés par des sprites d'une taille assez importante, variant si vous les laissez s'approcher de vous.

Arme au début de votre arme de service et dix balles, vous pouvez bien sûr trouver de nombreux objets (armes, munitions, trousses de soin, détonateur, explosif, tournevis, radio, nourriture, etc.) qui vous seront très utiles. Pour cela, il vous suffit de fouiller les armures et les meubles, ou encore les corps de vos victimes. La radio est très utile, car elle vous permettra d'intercepter les messages que les terroristes échangent ou de parler à leur chef, Hans Gruber. Sur les murs vous avez par endroit des plans de l'édifice, ce qui est assez pratique pour se repérer et ne pas se faire coincer dans un cul-de-sac. Le maniement de votre personnage peut se faire entièrement au clavier ou avec l'aide du joystick pour les déplacements et les combats. A



ce propos, vos rencontres avec les terroristes pourront se résumoir de trois façons. Soit vous fevez, soit vous utilisez votre arme (mais attention, les munitions sont rares), soit vous combattez à mains nues. Ce choix vous donne alors accès à une dizaine de coups (roulade, coup de pied haut, coup de poing, se baisser,...) mais attention, vos adversaires ne sont pas des amateurs (avertit Karl). Pour ajouter encore un peu de stress chez le pauvre joueur, sachez que vous n'avez que vingt minutes, avant qu'une bombe se fasse exploser l'immeuble. En plus il faut sans arrêt se





resterer pour ne pas se faire surprendre, et le fait de ne pas savoir exactement où sont vos ennemis rend tout mouvement dangereux. Ce logiciel possède une excellente réalisation, la vue en 3D est superbe et fluide à la fois, et le personnage est très maniable. En fait, l'unker premier rosé dans une course contre le temps, avec des adversaires qui rôdent dans les couloirs, et l'angoisse d'être découvert à tous moments. Une réussite, à l'image du film, et une difficulté qui s'amenuise au fil et à mesur que vous découvrirez de nouvelles étapes.

GRAPHISME

PC
58%

ANIMATION

PC
91%

SON

PC
51%

INTERET

PC
86%

Disponibilité
AM : Non prévu
PC : En vente
ST : Non prévu

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
ACTIVISION

La sélection du mois

Maupiti Island
Lankhor / ST, Amiga

Xenomorph
Pandora / ST, Amiga

Tennis Cup
Loriciel / ST, Amiga, PC, CPC

Colonel Bequest
Sierra / PC

After The War
Dinamic / ST, Amiga, CPC

Intruder
Ubi Soft / ST

F-29
Ocean / AG, ST

Ultima V
Origin / PC, ST

Mega Man
Nintendo

Indianapolis 500
Elections Arts / PC

Fun School
Database / ST, CPC

Rainbow Island
Ocean / ST, Amiga, CPC

Their Finest Hour
(Battle of Britain)
LucasFilm / PC

PC Kid
Nox

Ivanhoe
Ocean / ST, AG

Disponible dans toutes les fnac et fnac Logitec



ARCADE / ACTION

ENTERPRISE



Jeu futuriste basé sur la conquête de l'espace et la défense des territoires, Enterprise fait un peu penser à tous ces jeux du genre d'Elite, Foft, mais avec une version plus pointue sur l'arcade que sur les transactions économiques. Enterprise ne nous apporte pas vraiment de choses nouvelles, mais reste quand même un jeu très agréable à jouer. D'après le scénario, vous êtes dépeçé par la Fédération (et votre vaisseau se nomme Enterprise, vous voyez le filin d'œil) sur d'autres planètes, afin de rechercher six éléments essentiels destinés à sauver la coche d'orée de la planète mère Sela III. Pour cela, vous devez parcourir l'espace et scanner les différentes planètes à l'aide d'un scanner (en faisant de razz-mottes). Dans le même temps, les colonies sont sujettes à des attaques d'aliens ivres de destruction. Rassurez-vous car votre vaisseau est très bien équipé en armes et défenses. Lorsque vous combattez, utilisez avant tout les torpilles à photons (bien sûr du Star Trek, NDLR : ça va, on a compris, Jean!) car elles font mal à tous les coups. Les combats sont souvent mortels, car les aliens arrivent en masse, et sont plus rapides et maniables que votre vaisseau. Heureusement qu'il y a une option de sauvegarde. Je dois dire que j'aime bien Enterprise et je pense qu'il fera un excellent amuse-gueule en attendant le successeur d'Elite : Destination de Maxon Software.



ARC
ST
INTERET: 55%

3615 GEN4

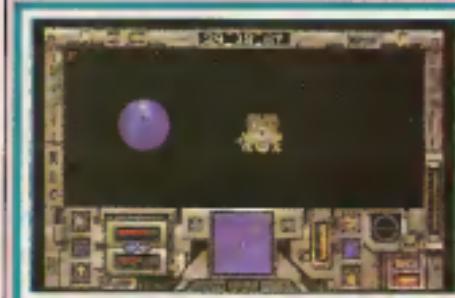
CHAOS STRIKES BACK: *KAO

DRAKKHEN: *DRA

B.A.T.: 3615 GEN4*BAT

L'AVENTURE: *AVE

TOUS LES FANS DE JEUX D'AVENTURE
SE RETROUVENT SUR LE 3615 GEN4!



DR PLUMET'S HOUSE OF FLUX

Dernière ce titre à rallonge apposé sur un beau packaging (avec enveloppe cachetée et billet vert), se cache en jeu des plus déconcertants. Les niveaux sont nombreux (quatre-vingt de sept niveaux), mais le hic, c'est qu'elles sont pratiquement identiques. Il s'agit de trouver et de ramasser sept astéroïdes, en descendant au ras des montagnes, sans les heurter, et en poussant les gaz de votre vaisseau pour contrebalancer la force de gravité. Il c'est à la fin de chaque niveau que vous rencontrerez le Dr Plumet.

En résumé, je dirais que c'est (mal) inspiré du vieux Thrust et de Odys (sur ST). Concernant les missions, j'exagère un peu en disant que les tableaux sont tous pareils. En fait, les décors changent, ainsi que la force de gravité, et dans certains niveaux des trucs vous tirent dessus. Je ne m'attendais pas sur la réalisation: la musique est correcte, mais le graphisme, pouah! Des sprays minuscules et unicolores sur des fonds simplistes ou alors.

Dans le même style de jeu, permettez-moi de vous recommander plutôt l'oeuvre de Rotor, également testé dans ce numéro. Si par contre vous reconnaîtrez le Dr Plumet dans une boîte, ne vous laissez pas tenter par sa belle présentation.

MICRO-ILLUSIONS
Amiga
INTERET: 11%

ARCADE / ACTION

RAINBOW ISLAND



Pratiquement terminé depuis maintenant environ 6 mois, et d'ailleurs testé dans le numéro 14 de Génération 4, Rainbow Island a vu sa sortie différée en raison de divers problèmes éditoriaux. A l'heure actuelle, tout est réglé, et il peut enfin sortir à la grande joie de toute la rédaction. C'est pourquoi nous vous en reparlons succinctement ici même.

Je vous rappelle que Rainbow Island est la suite du fameux Bubble Bobble. Contenancièrement à ce dernier, Rainbow Island comporte moins de niveaux (à peu près une trentaine). Malgré tout, cela est compensé par le fait qu'ils sont en beaucoup plus longs à terminer. Autre changement notable cette fois-ci, c'est sous les traits d'un humain que vous allez évoluer tout au long de la partie. Dans votre marche vers les ciels, vous aurez à vous défendre de bon nombre d'ennemis de toutes sortes, et à ramasser de nombreux bonus. Pour grimper, il existe deux méthodes : sauter, quand c'est possible, d'un morceau de terre à l'autre, ou lancer des arcs-en-ciel qui vous serviront "d'escaliers". Ces arcs-en-ciel peuvent aussi avoir une autre utilité : vous débarrasser des ennemis. Pour cela il suffit de les emprisonner sous l'un d'eux et de sauter dessus. L'arc-en-ciel s'affaissera, transformant par la même occasion l'ennemi en bonus divers : points, doubles-tirs, accroissement de la vitesse de déplacement... Pour corser un peu la difficulté, aschez que pour atteindre le sommet, le temps est limité. En plus, vous rencontrerez tous les quatre niveaux un monstre plus rapide et plus puissant qu'à l'habitude.

Par rapport à la version testée au mois de septembre, aucune modification notable n'est intervenue. Seuls des boutons ont été rajoutés accentuant encore le côté sonore



du logiciel. Pour les graphismes et l'animation, c'est toujours aussi superbe et proche du dessin animé. Incontournable!

ST	73%
GRAPHISME	
ANIMATION	
SON	
INTERET	
Disponibilité	
AM : Mars	84%
PC: Non prévu	60%
ST : Mars	94%
PACKAGING :	-/10
DOC :	-/10
OCEAN	



STARTRASH



Marble Madness n'a pas fini de faire des émules ! Quatre ans après sa sortie, la société Rainbow Arts sort un logiciel du même type. Que dire d'autre, sinon que ce dernier, même si la réalisation est satisfaisante, n'égale en rien l'original. Le but est simple, réussir à meger votre petite boule au niveau supérieur. Sachez que pour chaque tableau, une clé est absolument nécessaire. Les différents tableaux se décomposent de la manière suivante : généralement de forme pyramidale avec plusieurs plateformes distinctes entre eux, il faut atteindre le sommet au moyen d'escaliers ou de télétransporteurs. Bien évidemment, la route est semée d'embûches de toutes sortes, tels des ressorts ou des personnages mal intentionnés prêts à tout pour vous arrêter. En revanche, il est possible de gagner de nombreux points, tout simplement en capturant les poissonnages qui se trouvent à l'I et à H, ainsi que les journaux placés sur certaines cases. Vous pouvez également ramasser des petites poupées éclatantes se déplaçant sur presque toute la superficie du tableau.

Au niveau du maniement ce n'est pas très facile, du moins au début. Les fausses manœuvres seront nombreuses et votre boule risque de redescendre plus souvent que vous ne le souhaitez. Toutefois si elle tombe d'une hauteur peu élevée et se retrouve sur le sol, pas de problème, vous pourrez repartir de plus belle. En revanche, si la hauteur est trop grande, elle disparaîtra et vous perdrez des points.

En ce qui concerne la réalisation, elle est dans l'ensemble assez bonne avec une excellente animation des personnages (sauf peut-être celle de la boule), de superbes musiques et de très bons bruitages. Cependant je le répète, la qualité de ce logiciel est tout de même un peu en-deçà de Mar-



ble Madness, notamment pour les graphismes. Et pourtant Marble Madness date maintenant de quatre ans ! On sait, le prochain du genre le dépasse-t-il à tous points de vue ? On l'espère de tout cœur !

AM

GRAPHISME 65%

ANIMATION 74%

SON 79%

INTERET 61%

Disponibilité

AM : Mars

PC : Mars

ST : Mars

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

RAINBOW ARTS



BATTEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT HEAVY METAL

CBM 64/128,
AMSTRAD
CASSETTE,
DISQUETTE,
IBM P.C.

Par Bruce Carver, Roger Carver
et Brett Holland.

SPECTRUM
48/128K
CASSETTE.
ATARI ST
AMIGA

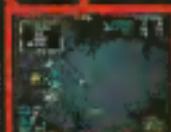


ACCESS
Software Incorporated

OFFRE EXCEPTIONNELLE
POUR LES
VERSIONS
AMSTRAD:
LE JEU
BRAVE-
HEAD GRATUIT



© ACCESS SOFTWARE INC. 1990.
U.S. Gold (France), 24, 3 Rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 92190 Châtillon-sur-Seine. Tel. (1) 42 38 99 76.



Description des jeux sur WWW.IBM.FR.



SPORT

TV SPORTS: BASKETBALL



Que ce soit dans le domaine des jeux d'aventure ou des jeux de sport, la société Caciqueware s'affirme comme l'une des meilleures en Amérique d'abord, et dans le monde de la micro console. Leur dernière production en est la meilleure preuve. Basket-ball est très certainement le meilleur de tous la série TV Sports, même si le football américain était déjà assez fantastique.

Malheureusement très peu prisé de ce côté-ci de l'Atlantique, ce loisir ne rencontre qu'un succès d'estime. Mais avec le basket, les Européens devraient reconnaître tout le talent et le mérite de Cinemawee. C'est bien simple, TV Sports Basket-ball est ce qui s'est fait de mieux sur micro jusqu'à présent. Presque tous les coups de ce sport sont permis, ainsi que toutes les tactiques. En choisissant "exhibition", vous jouez un match et en soi. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire; il est même possible de faire participer deux coéquipiers avec un adaptateur de manettes. En mode "league" vous êtes, tout au long d'une saison, exposé à 27 autres équipes dans le championnat de la CWBA comprenant quatre divisions: la première et la seconde de la côte ouest, de même pour la côte est. Dans ce cas, chaque match se déroule en quatre quarts-temps de 12 minutes chacun, et l'équipe est composée de cinq joueurs. La fin du championnat voit huit équipes, les deux meilleures de chaque division, s'affirmer lors

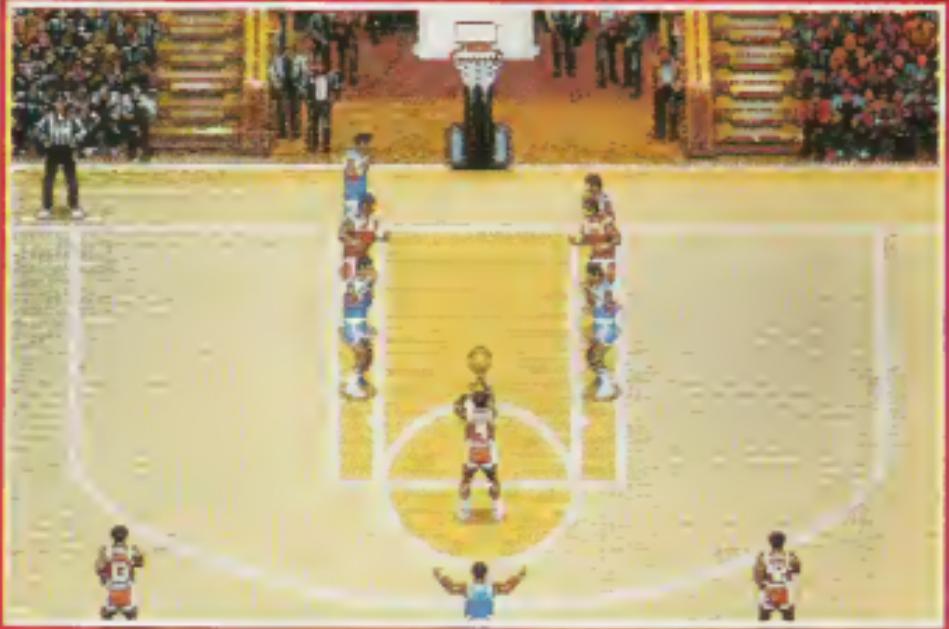
TERMI ÇİNDİHANASI

Wieder auf die Kette kam
der alte, schmale, helle Kopf.
„Was ist das?“ rief er.
„Was ist das?“ rief der alte Mann.
„Was ist das?“ rief der alte Mann.

d'un play-off. Il faut d'abord remporter, au meilleur des trois matchs, le second de l'autre division de sa région, puis affronter le premier de l'autre division au meilleur des cinq matchs, pour devenir champion de sa région. Ensuite les deux champions s'affronteront pour la titre final. Attention, si vous remportez le championnat, l'année suivante les équipes adverses seront plus agressives et plus fortes技iquement. Enfin, l'option "clipboard" permet d'obtenir toutes sortes de statistiques sur la ligue: prégrameur de la saison, analyse des résultats des équipes de n'importe quelle division, les meilleures joueurs.

Tout est complet au niveau des possibilités, TV Sports Basketball offre également un jeu d'arcade de plus bel effet. Tout a été figé jusqu'au moindre détail : les graphismes sont superbes, les bruitages de bonne facture et l'animarion des personnages scrupuleuse. Il faut ajouter à cela une grande originalité, devenu désormais classique.

Le jeu se déroule de la manière suivante : une fois l'engagement fait, l'équipe conquérante avance vers le panier adverse, le long d'une plate de jeu qui va contre la ligne établie dans la longueur du terrain. Dans cette partie de terrain, vous ne pourrez pas faire un saut sur le déroulement du jeu. Arrivé près de la zone des buts, nécessairement devant des trois





mètres, le jeu est va du terrain, avec le panier droit devant lui. Dans cette partie, vous pourrez matérialiser vos joueurs à votre guise. En fait, les joueurs se déplacent d'urs-mêmes, et l'essentiel de votre travail offensif consiste à déclencher votre adversaire direct, à leur donner la balle dans des bonnes conditions. Croyez-nous, ça n'est déjà pas si facile, et si vous n'assurez pas vos passes, les interruptions seront nombreuses. En défense, sachez anticiper les réactions de vos adversaires, sinon vous verrez un des joueurs adverses partir seul au panier, et marquer un superbe smash à la Mike Jordan. Si vous sentez que la partie vous échappe, vous avez la possibilité de demander un temps mort pour remettre en jeu l'équipe (changer le placement des joueurs) ou la modifiez. Les fautes sont également gérées par le programme, avec un maximum par joueur fixé à 6 pour un quart-temps de 12 minutes.

Si jamais votre match se terminera par un résultat nul, il est prévu une prolongation de cinq minutes, afin de vous déporter pour les matchs de la ligue, et de deux minutes pour les matchs exhibition. Et pour des résultats compliqués, il est même possible de revoir la dernière action au

raient en appuyant sur la touche F10. Mais ce n'est pas tout, sachez que la fatigue influe sur l'efficacité des joueurs, qu'il est possible de sélectionner le mode "passé assisté par l'ordinateur", ou se contrôler qu'un seul joueur en particulier, ou d'aider une équipe afin de changer les noms et les compétences de chacun.

En bref, TV Sports Basket-ball se révèle être le meilleur jeu de basket, en tout cas le plus complet et le mieux réalisé. L'attendez avec impatience, dans la même série, le jeu de tennis. Une version risque de devenir d'embûche la référence en la matière !

AM	
GRAPHISME	92%
ANIMATION	79%
SON	75%
INTERET	92%

Disponibilité
AM : En vente
PC : MI-90
ST : MI-90

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
CINEMAWARE





TENNIS CUP

Jusqu'à présent sur micro-ordinateur, lorsque l'on pensait tennis, on pensait à Great Courts. Dorénavant, et même si ce dernier ne doit pas être oublié, on pensera tout naturellement à Tennis Cup. En effet, ce logiciel est le meilleur du genre jamais sorti ! D'une conception tout à fait originale, il a séduit d'emblée l'ensemble de la rédaction. L'écran se présente plus comme à l'habitude le terrain va dans son encanale, mais est divisé en deux parties, toujours en vue longue-distance, chacune représentant un des joueurs. Néanmoins, le joueur adverse est toujours visible. De cette façon les deux joueurs sont constamment au premier plan. Chaque partie de l'écran scrollant indifféremment l'une de l'autre.

Au niveau des options, le soft est très complet. Les quatre levées classiques du grand chelem sont bien évidemment présentes, chacune présentant une surface différente. La terre battue pour le tournoi français de Roland-Garros, l'herbe (rapide) pour le tournoi anglais de Wimbledon, le décair pour le tournoi américain de Flushing Meadows et le nouveau l'herbe (beaucoup plus lente cette fois-ci) de Melvilleton, le tournoi australien. Outre ces grands rendez-vous, est également prévue la coupe Davis. Cependant celle-ci se déroule d'après un règlement un peu différent de celui habituellement en vigueur. En effet, si vous jouez toujours pour votre pays, les rencontres ne se font pas en cinq sets, mais en meilleur des cinq manches, mais par éliminations directes lors d'un classique tournoi, à la manière d'une super série. Vous rencontrez donc, au fil des tours, divers pays pour tomber en finale comme l'un des meilleurs. Autre possibilité offerte par le programme : l'entraînement. Il est possible de travailler n'importe quel coup de tennis, contre une machine, afin d'obtenir un pourcentage



plus élevé pour chacun d'entre eux, et ainsi atteindre les sommets du classement mondial. Attention, s'il faut impérativement travailler ses points faibles, rappelons-vous qu'un match se gagne essentiellement en utilisant ses points forts. Sachez qu'il est également possible de jouer à deux, soit en double dans la même équipe, soit l'un contre l'autre chacun dans une équipe. Pour être tout à fait complet, précisons que jouer seul en double est également autorisé. Dans ce cas, vous pourrez n'être que l'ordinateur. Au niveau de la réalisation, Tennis Cup s'avère assez fantastique. La qualité des dessins est exceptionnelle, les meilleures réalisations jusqu'ici pour un soft de tennis (on reconnaît bien là la patte de Dominique Sablon !). L'animation des personnages est excellente, il faut voir votre joueur armer un coup droit et le déclencher avec une violence et une hargne toute sportive. Le seul reproche au niveau de l'animation concerne la position d'attente sur service adverse. Si vous posez le joystick de gauche à droite, votre joueur restera alors plus à un cran plus au-delà qu'à un tennisman, mais c'est vraiment minime et à la limite amusant. Dans l'ensemble, tous les coups du tennis



sont merveilleusement rendus et réalisés. Pour les déplacements, le joueur peut se mouvoir par des petits pas rapides, ou alors courir par de grandes enjambées, si vraiment il est trop loin de la balle. Il s'agit d'ajuster ses coups du mieux possible. Dans n'importe quel cas, le placement est le problème majeur rencontré dans le jeu. Il faut quelques matchs pour véritablement sentir au mieux les majorations de la balle et se placer idéalement. Aux niveau des bruitages, là encore c'est superbe, avec une voix digitale annonçant le score à l'initiative des jeux au fur et à mesure de son évolution. Sinon, les bruits d'impacts des balles sur les raquettes sont, eux aussi, superbement rendus.

En ce qui concerne les différents effets pouvant être imprimer à la balle, ils sont tous là, et assez efficaces, quoique assez difficile à maîtriser, de moins au début. Pour la difficulté, si vous décidez de passer l'entraînement, elle risque d'être assez grande. Personnellement en agissant de la sorte, mon premier match s'est soldé par deux sets de six échanges (6/0-6/0) et le second par une partie d'échasses (6/1-6/1) toujours en faveur de l'ordinateur. Me déciderai-je à bénéficier de l'entraînement, mon score s'est amélioré de façon sensible même si je continuais à perdre. Depuis je persiste !

En conclusion, Tennis Cup est le "must of the must" des jeux de ce type sur Amstrad. De plus, il comble les quelques lacunes de Great Courts au niveau de l'ambit de jeu. Dans ce dernier, une fois tous les types possibles connus, chaque match contre l'ordinateur se soldait par une victoire certaine. Un peu envieux à la longue, ici, on n'est pas le cas et ce, pour le bien de tous. A posséder d'urgence !



AM

GRAPHISME

91%

ANIMATION

86%

SON

83%

INTERET

94%

Disponibilité

AM : Mars
PC: Non annoncé
ST : Mars

PACKAGING : -/10

DOC : -/10
LORICIEL

GRAND PRIX



Le but essentiel de ce programme est de plonger le joueur dans le contexte d'un pilote, lors d'une compétition. Habituuellement dans une course automobile, l'utilisateur doit se concentrer de conduire vite et bien, afin d'éviter tous dérapages ou accidents. Ici, il faut également surveiller l'état de sa machine, et savoir par où quelques secondes en s'arrêtant au stand quand le besoin s'en fait sentir. Les 12 célèbres circuits qui sont proposés offrent des paysages variés, mais le resto est moins palpitant. Dès le départ, le schématisme des voitures est décevant, et le pire, c'est encore le manque de maniabilité et la sensation de vitesse totalement inexistant. On a vraiment l'impression de conduire un tank. Au niveau du jeu proprement dit, il est facile, et en s'appliquant gentiment, on arrive dès les premiers essais à se classer dans le peloton de tête. Comme à mon sens l'intérêt des jeux de course reste surtout dans la rigidité de l'action, je pense que Grand Prix est complètement raté.

ABC
ST

INTERET: 20%

3615 GEN4

CONCOURS DE DEMOS

VOYEZ EN PAGE 80 POUR LE
REGLEMENT COMPLET DE CE
CONCOURS.

DEUX ARCHIMEDES A GAGNER !

TENNIS TABLE SIMULATION



Contrairement aux simulations de tennis qui commencent à fleurir sur nos machines, le seul ping-pong qui existe sur ST et Amiga, dont à ma connaissance celui inclus dans Indoor Sports. Celui-ci vient étoffer un peu la catégorie !

Table Tennis Simulation est très sophistiqué, comme le prouve les impressionnantes tableaux d'options. Tout d'abord, les combinaisons de joueurs, seul ou à deux, ou peut s'affronter en simple, en double, ou faire équipe contre l'ordinateur. On peut choisir ses partenaires ou adversaires dans une bibliothèque de 20 pongistes aux spécialités différentes. Par exemple, pour mes premières parties en double, j'avais pris comme opposante les derniers de la liste (les deux plus laides), et comme partenaire un des Chinois du début de classement. De cette manière, même en ratant mes engagements, j'ai pu gagner quelques parties. Ensuite vient le choix détaillé de la raquette et de sa prise en main : en mode normal ou anticipé, lent ou rapide, défensive ou offensive. Puis l'option de jeu entraînement, match ou coupe du monde avec sauvegarde de votre rang en cours de tournoi. Enfin, dernier détail : le contrôle, joystick ou souris ? Au joystick, la raquette se dirige immédiatement sur la balle. Il faut juste choisir le bon mouvement (coup droit, lifté, coupé ou smash). Avec la souris, on doit se positionner correctement et, en combinant les boutons gauche et droit, choisir le bon effet au moment voulu. Au début, on est un peu surpris de voir que seules les mains des joueurs sont représentées sur l'écran, sauf si les requêtes

qui s'agacent autour de la table... mais on s'y fait. Le programme s'adresse au débutant comme au "pro". Le joystick étant plus facile à maîtriser et permettant des échanges plus longs, alors que la souris demande plus de technique. En bref, Table Tennis Simulation offre suffisamment de finesse technique pour que l'acheteur ne s'en lasse pas, et le

programme est assez intéressant en solitaire qu'en duo. Le service nécessaire de l'entraînement pour aborder les tournois, sans se faire ridiculiser par l'ordinateur. Le seul petit reproche que je lui trouve, est le contrôle de la balle qui semble parfois bizarre. Les brisures des corps sont bons et le petit entraîneur musical en fin de match est amusant.

	AM	ST
GRAPHISME	20%	20%
ANIMATION	55%	55%
SON	59%	52%
INTERET	77%	77%
Disponibilité		
AM : En vente		
PC : Non prévu		
ST : En vente		
PACKAGING :	7/10	
DOC :	5/10	
STARBYTE		



PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

Le jeu d'aventure ASTATE - LA MALEDICTION DES TEMPLIERS vous entraîne dans le jeu d'aventure ASTATE - LA MALEDICTION DES TEMPLIERS.

ASTATE est un jeu d'aventure qui vous entraîne dans l'univers des Templiers. Vous devrez résoudre de nombreux énigmes et déjouer les pièges tendus par les Templiers pour atteindre la fin du jeu.

ASTATE

La Malédiction des Templiers

Produit

LOGICIEL DISPONIBLE
SUR AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue Lenain de Tillemont
93100 Montreuil sous Bois
Tél. (1) 48.70.86.94

PARIS-DAKAR 90

Vous avez deviné, Paris-Dakar 90 est bien un jeu de course de voitures. Au début, vous sélectionnez votre véhicule parmi trois différents, correspondant chacun à un niveau de difficulté. Dans le mode le plus facile, vous aurez un tout-terrain de série, très flottant mais peu rapide. Etant que vous passerez sur un véhicule plus rapide mais moins bien équipé, et enfin vous aurez la joie de concourir sur un prototype très fragile du côté mécanique. Il est à regretter l'absence des animos et des commentaires qui font aussi le Paris-Dakar. Puis vient le départ qui vous



projette directement en Afrique. Ici, six étapes vous attendent. Parmi elles, deux spéciales. Je ne perdrais pas mon temps à vous les décrire, étant donné qu'elles sont toutes identiques. Vous devez "conduire" à travers le désert en suivant une piste (malheureux à ceux qui la quittent). Les épreuves spéciales se font en hors-piste. Spéciales ou non, le décor est pratiquement le même, c'est-à-dire, très monotone et répétitif. En bref, un jeu qui aurait pu avoir du succès il y a trois ans.

TOMAHAWK
Amiga / PC(B/E/V) / ST
INTERET: 44%

SIMULATION

STARVEGA



Starvega est un jeu frénétique, qui par bien des côtés ressemble à des softs comme Elite ou Starflight. Vous êtes un de ces aventuriers de l'espace, héros ou hors-la-loi, qui parcourent la galaxie de long en large. Au début avec votre seul vaisseau, puis par la suite avec votre flotte stellaire, vous allez découvrir de nouveaux mondes, installer des bases militaires, et en vaincre diverses maléfices qui vous rappelleront de l'ancien. Votre but est de retrouver vos amis, disparus depuis deux ans, alors que vous croissiez dans une prison. D'autre part, votre flotte a été envahie par votre ennemi personnel, qui malheureusement est un grand ami des pirates. Tout le jeu se déroule à l'aide d'écrans et du clavier, grâce à un système assez complet, une fois que vous le maîtrisez. Si du côté scénario et système de jeu, c'est assez classique (et efficace), il n'en est pas de même des graphismes. En effet, pour une fois ce jeu fonctionne en VGA (sans émulateur EGA), ce qui donne des dessins et des couleurs assez fabuleux. En plus, si vous le finissez, une option permet de recommencer le jeu, en modifiant légèrement les quelques centaines de paramètres qui influencent sur l'histoire. Mon principal reproche concerne la documentation un peu trop sobre et pas très claire. Un bon achat pour les passionnés de genre.



LORICIEL
PC
INTERET: 75%

DRAGONS BREATH



L'immortalité. La légende éromante qui son secret est caché dans la salle du trône du Grand Château sur la Montagne Naine au centre des terres d'Aura.

Il vous faudra élever des dragons pour en faire une force de combat et conquérir les villages d'Aura. Collecter les impôts et acheter les ingrédients magiques aux marchands afin de jeter des sorts. Enfin, reconstruire le talisman qui vous guidera vers votre but final.

Dragons Breath. Un jeu de stratégie fantastique pour jouer jusqu'à 3 personnes en même temps.

PALACE SOFTWARE/PALACE DES JEUX/SQUETTE 06148
CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL (0) 48 35 06 75.

CHAMPIONS OF KRYNN



SSI nous propose encore une fois un jeu de rôle, totalement inspiré des règles avancées de Dungeons et Dragons, suivant un système de jeu similaire à celui de Pool Of Radiance et à Curse Of The Azure Bonds. Celle-ci, par contre, le monde est celui décrit dans la saga Dragonlance, le monde de Krynn, un pays mythique, peuplé d'elfes, de nains, de draconiens et de dragons. Les divinités, la vie sociale, et surtout la magie, diffèrent quelque peu de celles présentes dans Pool ou dans Curse. Dans ce monde, les forces du mal sont constituées essentiellement par les draconiens, une race d'hommes-dragons particulièrement belliqueuse. Différent comme allié des Dragons maléfiques, ils ont subi très récemment une formidable défaite (cf. "The War Of The Lance"), à cause d'un groupe d'aventuriers, qui par leur courage ont su retrouver les faveurs des divinités bénéfiques et l'appui des Dragons du bien. Suite à cette guerre, des postes de guet ont été installés un peu partout dans la région d'Amalthea, pour prévenir toute nouvelle attaque. Or récemment, au poste de Throti, se passent de bien curieux choses. Votre groupe d'aventuriers arrive justement dans ce village. Commence alors pour vous une dangereuse quête, qui vous demandera honneur, courage et chance pour réussir. S'intégrant parfaitement dans l'histoire de ce monde, le scénario est assez complexe, même si à mon goût, il ressemble encore un peu trop à une suite de missions à remplir. Côté gestion du jeu, c'est toujours aussi pratique, et même les combats, appor-



sant votre groupe à vos trente-trois éléments, peuvent se résoudre en moins de deux minutes, en utilisant la fonction "auto". Personnellement je suis habitué à utiliser le clavier et l'utilisation de la souris ou du joystick ne m'a pas convaincu. La création des personnages s'effectue toujours suivant le même procédé. Vous choisissez la race, le sexe, le nom et la classe de vos héros, ainsi que leur représentation à l'écran. Un petit affichage permet en effet de modifier les spéécies (position et couleur) de chacun de vos aventuriers, ce qui est très agréable pour les individualiser un peu, et les différencier lors des combats. L'ordinateur gère alors automatiquement vos caractéristiques, et si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez recommencer l'opération. Une classe importante est celle des Chevaliers, équivalant du Paladin à Dungeons et Dragons, gentil héroïque et vaillant, pour qui l'honneur est plus important que tout. Un conseil, penchez-en un dans votre équipe, il jouera un rôle très primordial. Votre équipe composée de six individus pourra alors commencer ses tribulations. Il faut bien sûr tout d'abord s'équiper dans l'armurerie la plus proche et apprendre quelques sorts. Vous trouverez de nombreux objets et armes, magiques ou non, tout au long de votre aventure (la plupart sera coûteux par les Dragonlances), et surtout des trésors (gemmes, argent, bijoux). A l'issue de combats, des enseignes et de reçevoir des épig-



BONJOUR, SOEUR GORL, IS TO FIND EVIL
AND STOP ITS PLANS FOR THE DOMINATION
OF KRYNN.



mais vous gagnerez de l'expérience, et vos personnages deviendront de plus en plus puissants. Heureusement, car vos adversaires sont assez mortels. La magie étant essentielle dans ce monde, vous avez intérêt à choisir au moins deux clercs et deux mages dans votre équipe. Par moment, des personnages que vous rencontrerez se joindront à vous, mais faites attention, certains peuvent s'avérer être des tricheurs. Au niveau des graphismes, en EGA, c'est nettement plus beau que les précédents, les dessins étant à la fois plus fins et plus colorés. La vue dans les donjons et en ville est en 3D, et pour l'extérieur vous déplacez votre équipe sur une carte en deux dimensions. Vos ennemis peuvent revêtir bien des apparences : gobelins, ogres, morts-vivants, en tous genres (les "Death Knights" et les vampires sont à éviter), draconiens (5 types différents), dragons (10 types différents), etc. Chaque créature a ses modes d'attaque et sa tactique de combat, et il vous faudra faire preuve de beaucoup de réflexion et d'un zeste de chance pour gagner certaines de ces batailles. Vous pourrez alors ramasser argent et surtout objets (épées, parchemin, armes, armures, etc.). Attention, comme à AD&D, certains objets sont maudits. Plus beau que Curse, avec un système de jeu qui, personnellement, je trouve idéal pour gérer les règles de AD&D, et avec un scénario pour me

faire crédible et intéressant, le tout dans un mode souvent et nerveux. Je ne peux que me réjouir de ce logiciel, et souhaiter qu'il aura le succès qu'il mérite.

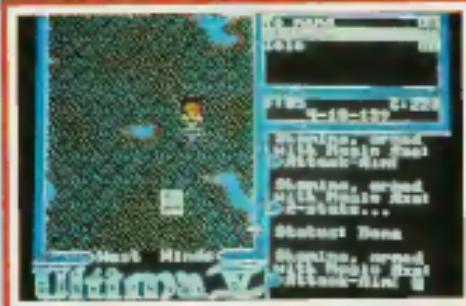
PC	
SCENARIO	93%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	*
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	A
INTERET	93%
Disponibilité	
AM . Mars	PACKAGING : 8/10
PC . En vente	DOC : 9/10
ST . Avril	SSI



ULTIMA V



Je ne connaissais la sorte des Ultima que par ouï-dire, et j'ai décidé d'acheter le cinquième volet. Eh bien, ça fait trois semaines que je ne le quitte plus, et c'est à connécer que je dois évidemment mon succès à l'air de taper ce texte. S'il ne tenait qu'à moi, je m'arrêterais ici ! Pour ceux qui ne connaissent pas, Ultima est une série d'aventures (jeux de rôles) médiévales dont je vais vous résumer les quatre premiers épisodes. C'est l'histoire d'un jeune homme qui découvre un étrange médailon en se promenant dans le campagne anglaise. Longue soudain, dans une étrange lumière bleue s'ouvre une porte. Le jeune homme la franchit et se retrouve plongé dans un autre monde. Dans celui-ci, il est baptisé le British (à cause de ses origines). Galor à sa naissance, il devient gouverneur d'une province et reçoit le titre de Lord Aran qui quitte Lord British. Au même instant, dans une autre partie du royaume, un jeune homme nommé Mondain nie son père, afin de s'approprier une pierre qui donne un pouvoir surhumain à son possesseur. Il retourne la gemme contre elle-même afin de devenir transfiguré, mais il n'arrive qu'à une seule chose : ouvrir la porte au chaos et au désordre. Lord British, pour sauver le royaume de Sosaria, doit faire appel à un jeune étranger, afin de détourner la gemme et de le détruire (c'est étrange, c'est vrai). La victoire est de toute durée car Minax, l'élève de Mondain, a réussi à prendre le pouvoir des esprits du mal sans la pierre. C'est ainsi que Lord British fait à nouveau appel à vous, afin de changer l'histoire et ainsi faire régner la paix sur Sosaria. Sosaria devient un pays uni. Pas un jour, une



le maléfique apparaît et vous avez alors été chargé de la résister à nous, et ainsi pénit l'unique descendant de Minax et de Mondain. L'empereur fut baptisé Britannia. Plus vint le temps des verses. Chaque cité représentait une des huit vertus et parallèlement à celles-ci, on découvrait d'anciens dieux possédant les vertus contraires. Ceux-ci furent scellés et la paix revint jusqu'au jour où...

un médailon bleu apparaît sur le mur de votre chambre. C'était un signe de Britannia. En deux-trois mouvements, vous ouvrez un coffre dans lequel se trouvait votre arme et vos effets, et vous vous rendez dans un cercle de pierre. Aussitôt, une porte de lumière se forme sous vos pieds à Britannia. En chemin, vous faites la rencontre de votre ami Shannin, lorsque soudain des formes noires surgissent de l'obscurité : les Shadowlords. Ils lancent un sort sur Shannin qui tombe. Heureusement que vous avez gardé votre symbole sacré. En le brandissant, les Shadowlords disparaissent. Shannin n'était pas mort, vous vous em-

Trusting your friend's judgment, you hold your many questions until a safer time. Hastily you retrieve the amulet and dash that lie at your feet, but before you can move, the very darkness about you begins to swirl and change. Three shapes begin to materialize in the murky gloom. "Shadowlords!" hisses Shannin through clenched teeth. Quickly, he draws his sword and moves between you and the barely discernible shapes.



présentes de le transporter à la cabane de lolo (un villet aussi) qui le soignera. C'est ici que commence l'aventure. Au fur et à mesure de votre progression dans le royaume, en discutant avec les gens, vous apprendrez que Lord Brithil a été enlevé par Blaithorn, un être maléfique qui contrôlait les Shadow-lords. Vous obtenez des renseignements sur les différents shrines aussi que sur les donjons. Je précise au passage que les codes d'accès à ces endroits n'ont pas changé depuis le quatrième volet de la saga. De plus je ne ferai pas de comparaison avec les précédents, car je n'y ai jamais joué.

paraison avec les protagonistes, car je n'y ai jamais joué. Le système de jeu est très simple. Chaque action est根底ée par une lettre : A pour attaquer, K pour Climber, etc. Lorsque vous entrez en mode de discussion avec un personnage, prenez votre temps et analysez bien sa réponse, car elle correspond à moi qui déclenche la discussion. Un conseil, commencez toujours par demander le nom de la personne ou bien son métier. S'il porte d'un fusil, questionnez-le sur ce fil. Et ainsi de suite. Il m'est arrivé de discuter avec un passant durant dix bonnes minutes.



pensez à mixer vos composants afin de préparer une réserve de sorts. Mais pensez aussi à renouveler votre stock chez les pharmaciens. Je ne vous ai parlé que de l'extérieur du monde (ils sont bons) mais le monde souterrain est aussi varié, alors à vos plans. Je ne l'ai pas encore expliqué, car j'en déja plus de cinq missions à l'extérieur. Par contre, je sais que l'on peut y accéder par les chutes d'eau. Voilà, j'arrive à la fin de mon article et j'en crois plein de choses à vous dire sur Ultima V. Il est préférable que vous les découvriez par vous-mêmes. A mon avis, Ultima V est le meilleur jeu de rôle écrit sur arme. Je viens d'apprendre que le cinquième volume est en préparation, alors courage. Pour l'antredote, sachez que notre rédacteur chef a mis plus d'un an à terminer le premier volume, alors bon courage.



dutine comprise). Mais attention : soyez honnête et ne mentez jamais, sinon vos vertus en prendront un coup. Le monde d'Ulysse est immense mais rassurez-vous, une superbe carte en tissu est livrée avec le jeu. Sur cette carte figurent les principaux lieux (en langage du pays, il faudra apprendre les traduits). Dans les villes on trouve toutes sortes de commerces : les armureries (armes et armures), les écuries (chevaux), les puvis (repas), les gafrisseries (bois), les pharmacies (herbes et compotées de sortes), les auberges (repas et repos), les chantiers navals (bateaux), les galeries (objets rares et chers) ... En traversant le pays, il faudra bien faire attention aux phases lunaires, car des transports apparaissent à des moments bien précis, et vous permettent ainsi de voyager d'un bout à l'autre de votre pays sans se fatiguer. La Lune est aussi très importante dans la castille de personnes naines très sales, pour les sortir. Vous devez arriver à combattre, car ce monde est froid et crudel. En mode combat, vos personnages se retrouvent face à face avec un certain nombre de monstres. Vous avez la possibilité de tirer à l'arc, de lancer des sorts et de combattre au corps à corps. Si les monstres baissent, ne les poursuivez pas et pensez à vos vertus. Après le combat, certains monstres laisseront apparaître des coffres. Avant de les ouvrir, examinez-les avec le plus grand soin, car il peut y avoir des pièges. Examinez aussi les restes sanguinolents des victimes, car ils accèlent parfois de sales d'ordre. Ceux-ci vous permettront d'acheter un équipement plus consistants ou obtenir des renseignements. Je ne parle des sorts durant le combat, mais il est impossible de bousculer un sort non préféré auparavant. Lors des périodes calmes,

	PC	ST
SCENARIO	94%	94%
GRAPHISME	35%	42%
ANIMATION	-	-
SON	60%	55%
COMMANDE	89%	89%
NIVEAU	A	A
INTERET	94%	94%

LOST DUTCHMAN MINE



Si vous êtes comme moi un fan de western, eh bien, Lost Dutchman Mine est pour vous. Quel plaisir de partir à la recherche d'une mine d'or. Votre but est simple mais difficile : trouver de l'or, soit en traversant l'eau de la rivière, soit en défrichant une mine (élevé). Passer nécessairement à la surface de jeu. Sur la partie haute de l'écran, vous voyez votre personnage évoluer, soit dans la ville de Goldfield, soit dans le désert, ou bien encore près d'une mine ou de la rivière. La partie basse comporte les commandes (touche à la souris). Il y a un thermomètre (plus important), une montre, un dollar qui représente votre fortune (en liquide), votre état de santé, un inventaire de votre équipement, un inventaire des outils, le nombre de cartouches (si vous avez un colt) et enfin un cliché de sauvegarde. La ville de Goldfield comprend un cabinet médical avec un docteur très compétent, puisqu'il peut guérir les poignées de serpents et les blessures par balles à crédit (il n'oubliera pas de se servir lorsque vous aurez trouvé de l'or). La quincaillerie est sûrement la boutique la plus fréquentée de toute la ville, puisqu'elle vend de tout. Vous pouvez même faire délivrer un jeu, car vous arrivez en ville avec 250\$. Si il faut une bouteille d'eau, un petit mat sur le matériel militaire : je vous conseille de prendre une botte, une corde, une poche, une gourde, de la bouteille et un nécessaire pour cuire, un tamis, un colt (un peu plus tard) et dès que vous serez un peu plus



rendigévous à l'étable de la ville. Eh enfin, le Saloon où l'on boit, l'on dort (je suis après 6 heures) et où l'on joue au poker (c'est un moyen de s'enrichir). Il vous suffira de faire des rencontres dans le désert (je jeu passe alors en phase d'exploration). Les Indiens chercheront à vous attaquer, les trams à vous voler et les serpents à vous mordre. Il y a bien sûr la possibilité de fuir, mais vos possessions en prennentront un sale coup. Encore un conseil, surveillez constamment le thermomètre, car plus la température monte, plus vous sucrez. Lorsque vous serez dans les mines, faites très attention, car de temps en temps, tout s'effroude. En conclusion, Lost Dutchman Mine procure autant de plaisir que de regarder un bon vieux western, sinon plus. Le tout sur une musique country, de quoi querler son computer afin de rappeler la vieille poésie de son grand-père. Même si les graphismes ne sont pas géniaux, vous vous amuserez à jouer des heures et des heures.



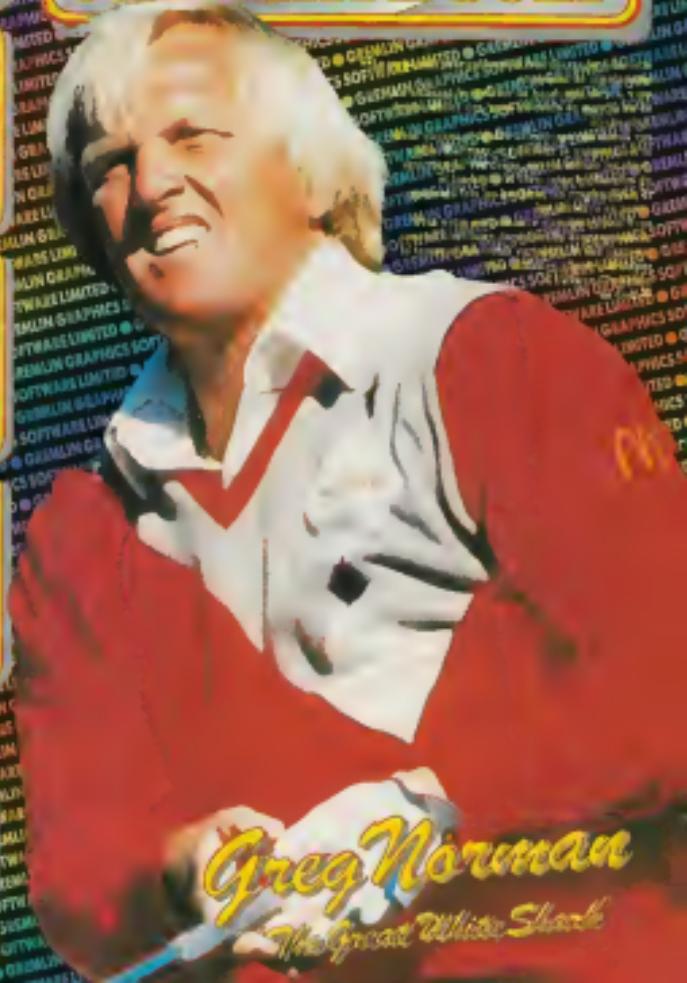
riches : une mine (voire trois), car vous serez vite débordé par votre or et votre équipement. Le marchand n'est pas dénué de docteur, il ne fait pas crédit. Il y a aussi en ville, une banque où vous pourrez faire analyser votre richesse, mais aussi la vendre (attention aux déceptions). On peut aussi faire valider sa concession si ça en trouve envie. Il y a également une banque (assez abrégé dans laquelle vous et sera en sécurité). Un journal local vous tenra au courant de l'actualité de la région, mais aussi des attaques d'Indiens et autres faits peuvent vous concerner. C'est à la prison que sont affichés les portraits des trams recherchés. Si vous en rencontrez un et que vous le battez, vous pourrez ainsi toucher une prime. Pour acheter des mules,

AM	
SCENARIO	45%
GRAPHISME	50%
ANIMATION	51%
SON	55%
COMMANDE	65%
NIVEAU	B
INTERET	74%

Disponibilité AM : Mars PC : Non prévu ST : Mars	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 MAGNETIC IMAGES
---	---

Pourrez-vous survivre à Shark Attack Greg Norman

ULTIMATE GOLF



Greg Norman
The Great White Shark

ATARI ST
CBM AMIGA I.M.P.

GREMLIN

FRANCE • 12, AVENUE DE LA MONTAGNE VERT, 91120 COURBEVOIE, FRANCE.
TELEPHONE (33) 1 34 14 75

KNIGHTS OF LEGEND



Si vous voulez faire du seul avec de l'aventure, demandez à Origin, ses programmes se débrouillent très bien. Partant du principe que tout le monde connaît aujourd'hui les jeux de rôles, et plus particulièrement ceux de type médiéval fantastique (je suggère Ultima, la saga Bard's Tale, Pool of Radiance, Champions of Krynn...), il fallait aborder le problème d'une légion originale. Tout d'abord, il fallait qu'il soit de taille importante (60 cases), avec une documentation claire, explicative et pratique, retraçant l'histoire de ce monde et des races. Ensuite, au plus des humains, des nains et des elfes, vous ajoutiez une nouvelle race, les Keldeas (une race d'humains, possédant des ailes). En ce qui concerne les monstres, rien n'est dit à leur sujet dans le doc, et c'est tant mieux. Il semble en effet que chaque race de monstre possible en sait seize différents niveaux. En effet pourquoi dans les autres jeux, tous les ogres ont-ils les mêmes caractéristiques (la race de soi, et il en est de même pour la plupart des races). Et puis, au lieu des classes de personnages classiques (guerrier, mage, voleur ou clerc), pourquoi ne pas en utiliser d'autres. Ils ont donc créé pour chaque race, de nombreux métiers (une quarantaine : bûcheron, pêcheur, chasseur, bard, etc.), et suivant le sexe de vos personnages, les carrières accessibles seront différentes. Tous ces métiers font l'objet d'une explication d'une page, expliquant ses buts et ses espous. Le système de magie lui aussi est innovateur. Chaque



que sont cat composé de plusieurs syllabes, chacune ayant sa propre signification. Aussi la première syllabe indique-t-elle la race affectée par le sort. Une autre syllabe indique la portée, etc. Le tout donne une magie à la fois complexe et amusante. Au niveau des objets aussi, les auteurs du logiciel ont fait un effort. Pour ne citer que l'exemple qui m'a le plus frappé, je parlerais des armures qui sont vendues "en pièces détachées". Vous devez acheter les jambières, les chausses, le casque, le torse et d'autres éléments, pour protéger complètement votre héros. En elles lequel'un coup est porté, il est localisé (tête, torse, jambe...), et suivant votre protection, il aura diverses conséquences (d'un effet mal jusqu'à la mort). Comme vous le voyez, les possibilités du jeu sont infinies, le réalisme étant cette fois un élément primordial de ce jeu de rôle. En plus, avec peu de jeux sur PC utilisant les rôles, alors pour quoi ne pas les incorporer au jeu pour délivrer ainsi près d'une centaine d'actions (pour combattre, se déplacer, marchander...) Ces idées apparaissent bien sûr suivant la situation de votre personnage. Dans une auberge, vous pourrez vous reposer (et par là même sauvegarder une partie), écouter des stanques, poser des questions à l'hôtelier ou faire l'inventaire des possessions d'un aventurier. Les villes et l'éclatement sont vus du dessus, votre équipage étant représenté par un héros. Lors des combats, un zoom est fait sur votre groupe et sur vos adversaires. Ceux possédant la plus grande rapidité agissent en premier. Chacun effectue un genre d'aileron. Il y a la tente, le mouvement, le



**ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX**

Le magazine
des 16/32 bits

CONCOURS :
Gagner plus
de 60000 F
de prix !

ST

Le Dessinateur

Réseau ARCNET

Créer son langage

Deux cartes
accélératrices

De nouveaux
éducatifs

Utiliser la carte
"BAT"

Multidesk

AMIGA

Home video kit

Digi-View 4.0

TECHNOLOGIES AVANÇÉES

Sun Microsystems

Open Look

M 2907 - 38 - 25,00 F



57929 7025008 00580

ST



MAGAZINE

N° 38 / 25F
MARS 1990

EN AVANT PREMIÈRE :

**AU COEUR
DU 68040**



BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95 \$C SUISSE : 7.50 FS

MICRO VIDEO

Pour le mois de mars MICRO VIDEO vous propose des extensions mémoire ainsi que toute une gamme de périphériques à des super prix. Venez voir **ROCKSTAR**, le petit dernier d'Infomedia

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibility extraordinaire
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

PROMO :

LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE
3 1/2
720 KO
COMPLET AVEC ALIM

990 F prix MICRO VIDEO

METTEZ UN SYNTHE DANS LE ST

790 F

FM MELODY MAKER
La cartouche qui transforme votre ST en un synthétiseur musical est arrivée !

LES EXTENSIONS DU MEGA ST 1

CE MOIS-CI VENEZ DECOUVRIR LES EXTENSIONS POUR MEGA ST1

Elles vous permettent d'étendre la mémoire de votre MEGA ST1 à 2, 3 ou 4 megas

Une **EXCLUSIVITE MICRO VIDEO**
GARANTIE 2 ANS

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE (GCR)
Disponible avec ou sans les
Roms 128K Apple

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5" 1/4 **690 F** Lecteur 3" 1/2 **790 F**

Freeboot posé **290 F** Trackball **345 F**

Pistolet pour STE **195 F** Blitter posé **490 F**

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens à votre disposition)

VOUS PROPOSE

EXTENSIONS LIGNE STF

520 STF	1 Mo	950 F
1040 STF	2 Mo	2490 F
(dans certains magasins seulement)		

1040 STF 2.5 Mo **2990 F**
 (dans certains magasins seulement)

EXTENSIONS LIGNE STE

520 STE	1 Mo	890 F
520 STE	2 Mo	1990 F
520 STE	4 Mo	4990 F

EXTENSIONS MEGA ST

MEGA 1	2 Mo	2490 F
MEGA 1	3 Mo	3990 F
MEGA 1	4 Mo	5490 F
MEGA 2	4 Mo	2990 F

Profitez des avantages de la gamme **MEGA ST** à des prix **MICRO VIDEO**

(Clavier détachable, horloge, blitter, slot pour cartes additionnelles)

MEGA ST 2 Mo* **MEGA ST 4 Mo*** **PRIX PROMO !**

* MEGA ST mesuré en 2 ou 4 Mo par une carte d'extension (Prix aussi MICRO VIDEO)

Disquettes

Double face / Double densité

6,80 F L'UNITE
 (* PAR 100)

Disquettes **'TDK'**

8,50 F L'UNITE
 (* PAR 100)

9 F PAR 10

11,50 F L'UNITE
 (* PAR 100)

12 F PAR 10

Certains produits et certains prix peuvent être différents dans les magasins belges.

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne

PARIS

8, rue de Valençay 75010 Paris
 ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
 Ouvert du Mardi au Samedi de 10h00 à 19h00
 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

LYON

11, rue Bertrand
 69000 Lyon
 ☎ 72.23.14.24

TOULOUSE

13, rue Anatole
 31000 Toulouse
 ☎ 61.62.55.55

BORDEAUX

3, cours
 Alsace et Lorraine
 33000 Bordeaux
 ☎ 56.64.47.70

NANCY

32, rue des
 4 églises
 54000 Nancy

✉ 81.47.06.47

METZ

18, rue du port
 des mines
 57000 Metz

✉ 87.52.36.45

TOURS

61, rue Michelot
 37000 Tours

✉ 47.95.78.58

PERPIGNAN

3, avenue de
 Grande Bretagne
 66000 Perpignan

✉ 68.94.34.40

BELGIQUE

BRUXELLES

1, rue Dorn
 1090 Bruxelles
 ☎ 02/648.9074

Dinant

21 place
 communale
 5190 Dinant
 ☎ 08/261.1451

combats, la magie et les autres. Un mouvement pourra se faire dans une des 8 direction, en marchant, en courant ou en sprintant. Pour la race des Koldens, les options voler lentement, vite, ou atterrir, existent bien évidemment. Le combat se compose d'une phase offensive et d'une phase défensive. Il existe 8 types d'attaques différentes, plus le tir de projectiles. Il existe 5 modes de défense (se battre, reculer, sauter,...). Vous ne pouvez bien sûr lancer qu'un seul sort. Le tout donne des combats assez rapides si vous maîtrisez bien le système de jeu. L'impression qui en ressort cependant, est celle de réalisme, et une note de stratégie est nécessaire lors des batailles. En ville, vous pourrez bien sûr visiter de nombreux lieux, bavarder, amasser, tempier, manger... Vous serez amené à rencontrer beaucoup de gens qui répondront à vos questions (il faut utiliser le clavier), et vous donneront des renseignements essentiels sur de très nombreux sujets. Les graphismes sont eux aussi beaux, surtout au niveau des couleurs, et le maniement du jeu est très agréable avec la souris (ou clavier, c'est un peu moins bien). M'inquiétais au début de la lourdeur éventuelle du système de jeu, je me suis en fait découvert une véritable passion pour ce jeu, qui n'a cessé de me surprendre. Le monde est merveilleux, et avec cela, les personnages sont très complets et complètement différents les uns des autres, le système de jeu est très passionnant, et le scénario semble lui aussi tenir la route. Pour les connaisseurs, je dirais que Knights Of Legend est au jeu de rôle niveau où que Warhammer est à AD&D. Pour les débutants, je conseillerai un autre logiciel, plus simple, ou alors une certaine dose de patience pour assimiler ce logiciel. Moi j'adore.

PC	85%
SCENARIO	71%
GRAPHISME	44%
ANIMATION	93%
SON	A
COMMANDE	94%
NIVEAU	
INTERET	

Disponibilité AM : Mi-90 PC : En vente ST : Mi-90	PACKAGING : 9/10 DOC : 9/10 ORIGIN
--	--

ARMADA

Enfin un peu d'innovation dans le monde du wargame. La société Arc, reprend le système de jeu de Borodino, avec une vue en 3D formée par les terrains et des bâtiments. L'ergonomie ne vient pas de là, mais je rappelle que le système de jeu est très réaliste. Vous donnez les ordres grâce à des phrases en anglais, et ces ordres peuvent ne pas parvenir à l'unité à laquelle ils étaient destinés. La nouveauté vient de la bataille et du type de terrains. En effet, Armada retrouve la formidable tentative par la flotte espagnole en 1588, de conquérir la Grande-Bretagne.



ps. A cause de rivalités internes et d'erreurs stratégiques, ce fut un cuisant échec. Vous pouvez donc à flotte espagnole ou britannique, lors d'altérites. Cette île est assez intéressante, et les îles brevetées pourraient regretter de ne pas se changer. Connaissez bien le système de jeu, il n'a rien à voir pendant quelques sorties.

ARC
Amiga / PC / ST
INTERET: 76%

REFLEXION

ESPRIT



Les auteurs du fabuleux casse-bréjeu Boîte sont de retour, dans Esprit, un jeu d'arcade/réflexion qui mettra vos cellules grises au travail.

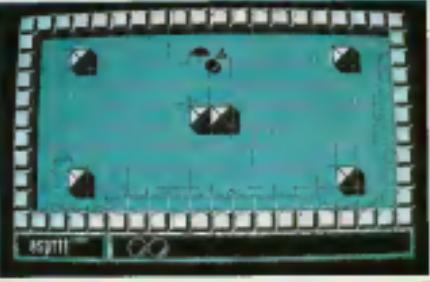
Dans ce jeu ne fonctionnant que sur moniteur monocolor, vous dirigez une boussole, à l'aide de la souris. A chaque niveau, se trouvent des tuiles, retournées, ou des dessins auxquels sont gravés des symboles. Lorsque vous touchez une tuile avec votre boussole, elle se retourne et dévoile son symbole. Vous devez alors l'associer avec une tuile ayant le même symbole, afin de les éliminer. Une fois que vous avez éliminé toutes les tuiles d'un même niveau, vous passez au suivant.

Les habitudes du Memory auront reconnu le principe de base de ce jeu que je déteste. Pourtant, j'adore Esprit. Pourquoi ? Tout simplement parce que comme dans Boîte, les auteurs ont ajouté des tonnes de gadgets en tout genre, qui rendent le jeu aussi drôle que prenant.

Si les premiers tableaux sont faciles, cela se complique tout de même assez rapidement. Des briques qu'il se faut pas toucher (sois peintes de perdre une vie), aux portes où il faut payer pour passer, en passant par les endroits en pente, les déclassements, les passages verrouillés, les invincibilités de commandes et j'en oublie, le jeu demande une bonne dose de concentration.

Bref, Esprit est aussi original que drôle, et possède en plus une réalisation particulièrement soignée, surtout pour du monocolor. Les graphismes sont agréables, les sons digitaux plausibles, et le tout se laisse jouer vraiment facilement. A noter l'heureuse idée des auteurs, qui ont inclus des codes afin que le pauvre joueur n'ait pas à tout renouveler à chaque partie.

Si Esprit demande un minimum de réflexion, son but est quand même largement ancien : divertir.



ST

GRAPHISME

60%

ANIMATION

75%

SON

67%

COMMANDE

74%

NIVEAU

B

INTERET

80%

Disponibilité

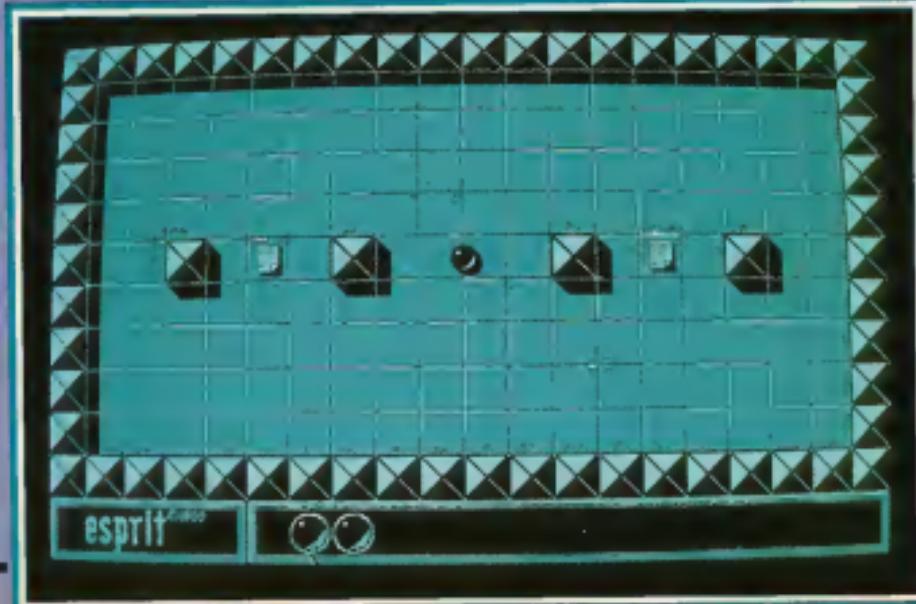
AM : Non prévu

PACKAGING : 6/10

PC: Non prévu

DOC : 5/10

ST : En vente



PRINCE

 Prince est à classer dans la catégorie des wargames, même si je préférerais ne pas le classer du tout. Avec une belle présentation (une musique digitalisée superbe) et des graphismes assez bons, je m'attendais à autre chose que ce système de jeu déplorable. Ma première bataille a bien duré deux minutes, la suivante trois, et les autres pas plus de cinq minutes. Je commençais à peine à déplacer mes troupes, que l'ordinateur m'attaquait déjà. Les armées, fantassins ou cavaliers, sont à l'image du soft, limitées. Le jeu contre l'ordinateur s'avère extrêmement décevant, l'adversaire étant invaincu. Comme quoi, l'habileté ne fait pas le moins.



ARC
Amiga / PC / ST

INTERET: 28%

PANZER BATTLES

 Panzer Battles est un wargame, présenté pour base historique la Seconde Guerre mondiale, et plus particulièrement l'influence des armes blindées sur le front soviétique. Il faut avouer que ce logiciel est sans aucun doute un des plus complexes du genre. De très nombreuses options sont disponibles, et non moins nombreux sont les facteurs qui influencent sur vos troupes. Six scénarios sont proposés, mais un éditeur accompagne le jeu, ce qui vous permettra, si vous en avez le courage, de créer vos propres batailles. En ce qui concerne le système de jeu, il faut avouer qu'il n'est pas des plus pratiques. De nombreuses options, entraînant de nombreux menus, qui à leurs tourne donnent des sous-menus,... Le tout est assez contra et difficile à maîtriser. La complexité même du jeu n'arrange rien et seuls les vrais "wargamers", les irréductibles du genre pourront lui faire une ovation. Pour les autres, ce ne sont pas les graphismes moyens qui les feront changer d'avis. Un logiciel pour professionnels.

SSG
PC

INTERET: 33%

DELUXE STRIP POKER



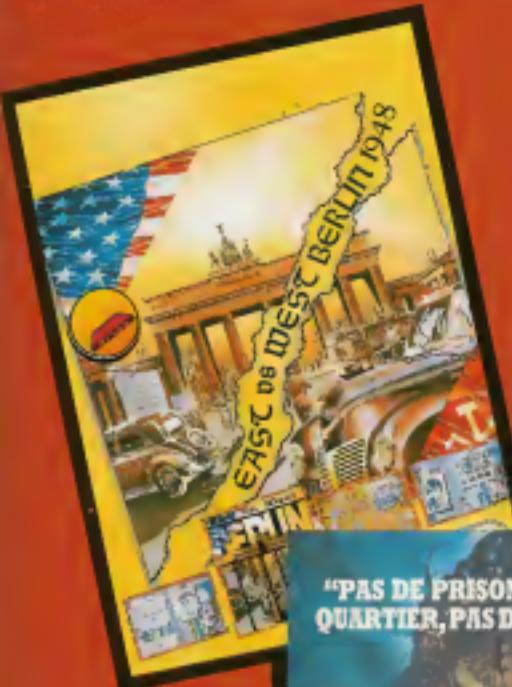
Rien de neuf depuis les anciens Strip Poker ici, Suzy et Melissa sont digitalisées. Elles abattent cartes et vêtements au rythme de votre chance, sans toutefois prendre trop de risques au jeu, surtout si vous les offrez dès le départ avec une mise très forte. Côté réalisation, les seuls beuglages sont le dégagement des cartes (probable au bout d'un moment) et une petite musicale dans les phases de déballage. Mais où je trouve qu'il y a tromperie sur la "marchandise", c'est que les joueuses sont loin d'être aussi belles que la pin-up qui orne la boîte, assortie de luxueux (et luxueux) vêtements. La voix et les dessins ne sont pas au rendez-vous, et Suzy et Melissa déclinent le strip-tease en trois chargements d'images. Comme je ne pense pas que ce soit uniquement le plaisir de jouer au poker qui vous attire, évitez cette version, il y a mieux. Je pense notamment à Twinge Queen qui était bien plus bienveillante.

CDS
Amiga / PC / ST

INTERET: 23%



RAINBOW ARTS PRÉSENTE UN TRIO INFERNAL



jeu d'espionnage.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC disquette.



Prévoit d'être
disponible

"PAS DE PRISONNIERS, PAS DE QUARTIER, PAS DE COMPROMIS"

CBM 64/128, Amstrad CPC, Spectrum cassette, disquette, Atari ST, Amiga disquette.

X-out

Action stratégique sous-marine.

CBM 64/128, Amstrad CPC, Spectrum cassette, disquette, Atari ST, Amiga disquette.



Simulation de tank.
Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC disquette.

Action stratégique
sous-marine.
CBM 64/128, Amstrad CPC,
Spectrum cassette, disquette,
Atari ST, Amiga disquette.

Édité par RAINBOW ARTS

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
Tél. (1) 48 98 99 00

MIDWINTER

Vous enfin le nouveau programme de Mike Singleton, spécialiste des jeux de stratégie, auteur du très connu *Lord Of Misrule*, et plus récemment de *War In Middle Earth*. Ce jeu se déroule dans un futur proche. Un météore gigantesque vient frapper la Terre de plein foies, créant dans l'atmosphère une quantité infinie de particules diverses.

En plus de cela, divers cataclysmes arrivent un peu partout de par le monde, dégagent cactus plus de fumées et de poussières. Quelques jours après, les rayons de soleil ne parviennent plus à percer la couche de poussière, et la Terre commence alors à se refroidir. Quelques mois après, la totalité de la surface du globe est recouverte de glace. Cette nouvelle période de glaciation a bien sûr entraîné la mort de bonnes personnes, mais sur la pointe de l'Ile de Midwinter, se trouve une communauté de survivants, qui se sont regroupés, plutôt vers le nord de l'Ile.

Et voilà qu'un beau jour, les habitants perdent le contact avec les quelques personnes se trouvant sur la rive sud. Vous êtes envoyé en éclaireur pour tenter de comprendre ce qui se passe, lorsque vous découvrez que l'Ile est en train d'être envahie par un ennemi aussi mystérieux que puissant. Il possède beaucoup d'hommes, mais aussi de nombreux véhicules, alors que, pour le moment, vous n'avez que vos skis.

Le but de l'ennemi est de capturer vos Heat-Mines, seules sources de chaleur dans ce monde gelé. Dans un premier temps, vous allez devoir alerter la population, et essayer de ramasser le maximum de personnes à votre cause. Vous commençerez seul, et en pleine région enneigée, mais vous pourrez terminer avec près de 32 personnages sous vos ordres. Les personnages sont définis selon des caractéristiques, dans lesquelles ils sont plus ou moins bons, ce qui fait

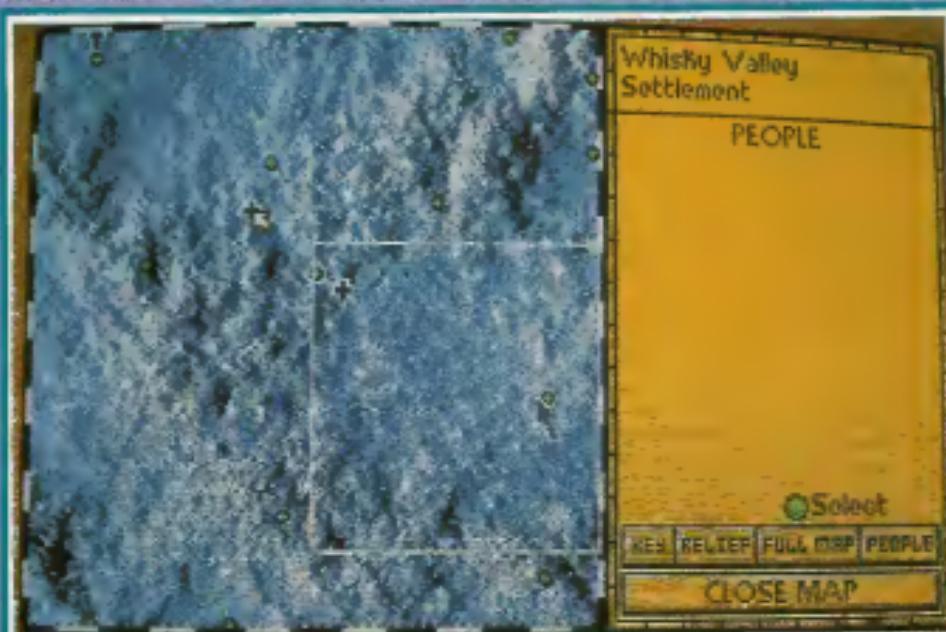
Character Stats:

- Gender: Male
- Name: Puffy
- Age: 25 years
- Current Condition: Healthy
- Health: 100%

Skills:

- Survival
- Aboriginal
- Shamanism
- Shamanism
- Optimism
- Strength
- Speed
- Sharpness
- Will
- Chill
- Solar
- Salinity
- Surfing
- Endurance

qu'il va falloir répartir leurs tâches selon leurs capacités. En plus, ils possèdent un historique, qui n'est pas là pour rien. Par exemple, si quelqu'un refuse de se joindre à vous, vous pouvez toujours essayer de lui envoyer un de ses amis, ça marchera certainement mieux. Attention, car les relations entre personnages deviennent vite complexes... Si, dans un premier temps, vous vous déplacez à skis, vous pourrez trouver d'autres moyens de transport. Si vous arrivez à un garage, vous y trouverez un buggy des neiges. L'avantage de ce véhicule est d'aller vite, d'être plus sûr, et surtout, d'échapper au congélateur du froid. En effet, vous ne pouvez pas skier plus d'une heure dehors, sans risque de froid ! Un buggy des neiges vous facilitera donc la tâche. Arrivé au bas d'une montagne, vous pourrez quitter votre buggy pour prendre le téléphérique, moyen de transport en neige plus sûr. Arrivé en bas de la montagne, vous pourrez redescendre de l'autre côté, en empruntant un deltaplane, moyen de transport particulièrement dangereux, mais unique moyen pour aller rapidement d'un point à un autre.





Une fois dans un village, vous pouvez vous reposer, dormir, manger, ou encore utiliser les équipements mis à votre disposition pour vous recharger en munitions. Vous pouvez également faire sauter certains bâtiments, si vous disposez d'une bonne compétence en explosifs. Ceci empêchera le ravitaillement de l'ennemi.

Enfin, vous pouvez tenter de rattraper un personnage à votre cause. Si celui-ci accepte, vous le dérangez désormais. Vous pouvez donc passer d'un personnage à un autre, facilement. La seule obligation est de respecter l'heure. Il faut faire un point sur la situation de chaque personnage, toutes les heures.

Les phases de déplacement sont de véritables simulations, en 3D, avec un effet de vitesse réel. L'animation est bonne, et le réalisme des paysages est saisissant. L'animémenent sonore n'est pas négligeable non plus. Par exemple, lorsque vous entendez le bruit du moteur d'un buggy ennemi, vous pouvez tourner sur vous-même, et ainsi trouver sa direction exacte, selon le niveau du son.

Il est possible d'intercepter les véhicules ennemis. A skis, vous pouvez utiliser votre arme, que ce soit contre les bugys des neiges ou les divers avions qui vous filment une fois qu'ils vous ont repéré. Vous disposez également de grenades.

En buggy, c'est beaucoup plus simple, puisque vous êtes armés de missiles ! Seulement, attention ! L'ennemi est intelligent, et il est conseillé de lui tendre des pièges, afin de l'avoir plus facilement.

Réaliste, passionnant, très prenant, Midwinter possède tous les atouts d'un excellent jeu de stratégie. Il a également l'avantage d'être grand public, donc accessible à tous, puisqu'il se joue entièrement par télescop. Comme la réalisation est en plus exemplaire, avec des graphismes et des sons impressionnantes, Midwinter est le jeu à conseiller à tou-

en ce moment. Peut-être la plus grosse réussite dans le genre, depuis Carrier Command... Si ce n'est pas un hasard, si c'est à nouveau signé Rainbird !

ST	
GRAPHISME	85%
ANIMATION	94%
SON	64%
COMMANDE	92%
NIVEAU	B
INTERET	96%
Disponibilité	
AM : Avril	
PC: MI-90	
ST : Mars	
PACKAGING :	-/10
DOC :	-/10
	RAINBIRD

INFESTATION

Infestation est non seulement le tout dernier programme signé Pygmysoft, mais c'est également le nouveau jeu de l'autre de Voyager. Infestation est un mélange d'arcade, d'aventure et de réflexion, dans un monde entièrement en 3D.



Le jeu se déroule dans un lointain futur, où l'homme est présent dans tous les recoins de la galaxie, sur bien des planètes, où il construit de gigantesques complexes. Sur la planète Xelos, très loin bientôt, se trouve une colonie secrète, Alpha 2, envoyée là pour faire des recherches sur les formes de vie possibles d'une planète éloignée. Tout allait bien, lorsqu'un jour, un message radio, envoyé de la colonie, expliquait que la base était infestée d'aliens. Quelques temps après, on captait un message différentiellement compatible, parlant de systèmes informatiques sous contrôle, et de systèmes oculis. Quelques jours plus tard, au cours d'une communication avec un des colons, ont parvi à définitivement le contact avec la base. Afin d'aller rapidement poster jaceaux aux colons, on vous envole vers, seul, sur Xelos. Votre but est de trouver les œufs en incubation des aliens, et de les détruire, en les ciblant dans certaines zones, et ce les gantant avec du cyanure. Une fois cela fait, vous devrez programmer la destruction de la planète, puis partir avant d'être réduit en poussière...

Le jeu est évidemment vu comme si vous étiez sur les lieux, en 3D forme pleine. Vous avez le loisir d'aller là où vous le désirez, en sachant tout de même que le temps est limité.

Le jeu commence à la surface de la planète, peu avant le lever du soleil. Vous allez devoir trouver un moyen rapide pour rentrer dans la base, sans quoi vous brûlez rapidement.

En plus de cela, la surface grouille de robots et de créatures dangereuses. Vous disposez fort heureusement de votre joystick, qui vous permet de voler au-dessus de tous ces monstres !

Deux modes sont à votre disposition. Le mode d'exploration permet de se déplacer, et de tourner si vite dans une direction voulue, alors que le mode tactique ne permet qu'un déplacement simple, mais autorise le tir à l'aise d'un fusil à puissants.

Une fois dans le complexe, vous allez vous heurter à bien des obstacles. Tout d'abord, le lieu est très grand. Les différents niveaux sont connectés par des ascenseurs, alors que des navettes permettent de se déplacer rapidement sur un même niveau. Vous pouvez également marcher, comme tout le monde, et même rampé dans les conduits d'aération. Une pensée sur la touche pour se baisser, et le petit conseil en bas du mur vous empêche rapidement... Ça y est, vous rampiez dans un labyrinthe de conduits !

Hélas, malencontreusement, on réussit interminablement à faire tomber son équipe tout ce complexe. Connectez-vous à une console, et, si vous possédez un code correct, vous obtiendrez une carte des lieux, ce qui facilite la tâche pour les déplacements. Pour obtenir le bon code, il faudra soit posséder un objet particulier, soit résoudre un puzzle ou une énigme graphique, soit enfin participer à un petit jeu d'adresse, dans le genre Asteroids !

Histoire de compliquer le tout, il y a des zones de radiation, qu'il vous faut mieux éviter, où traverser rapidement, avec la visite du casque balistique, ce qui oblige un déplacement à l'aveuglette !

A force de vous balader, vous finissez par trouver des œufs. Ne laissez qu'une issue de sortie dans cette pièce, en fermant les portes de sécurité (que l'on ne peut réouvrir après affiliation), lancez une capsule de gaz, quittez rapidement la pièce et fermez la porte. Vous verrez les œufs déporter rapidement.

Votre casque est très perfectionné, puisqu'il vous indique





L'oxygène dont vous disposez en réserve, la température de votre corps, le niveau de radioactivité et votre position. D'autres fonctions sont aussi disponibles, comme un bloc-note électronique, l'inventaire, le check-up ou encore l'analyse atmosphérique.

Vous trouverez bien des monstres, comme les yeux aliens bien sûr, mais aussi divers démons, et surtout, la pondeuse des yeux, mère de tous les aliens!

Côté scénario, rien à redire, c'est entièrement pompé sur Aliens. Seulement voilà, nous sommes des fans d'Aliens, et la réalisation d'Infestation flue des malices, on adore ce jeu.

Le 3D n'en pourra pas la plus belle que l'on ait vu à ce jour. Un peu rapide et donc accélérée pour certaines vues, elle est parfois particulièrement réussie pour d'autres. Ce qui est vraiment bien en fait, en dehors du jeu lui-même, présent et passionnant, c'est la bande sonore. La respiration difficile que l'on entend lorsque l'on revêt le masque tiendrait n'importe quel claustrophobe en moins d'une

minute. Malheureusement, j'avoue avoir eu des problèmes de respiration après quelques minutes de jeu! En plus de cela, la réalisation est tout à fait au rendez-vous, les formes en 3D étant bien traitées.

Pas d'Aliens, de Psychovis, d'aventure, d'arcade et de réflexion, Infestation est un jeu pour vous. Mais attention, comme dit le slogan sur la boîte : "Ceci pourrait très bien être votre dernière aventure..."



AM	
GRAPHISME	78%
ANIMATION	77%
SON	82%
COMMANDÉ	88%
NIVEAU	A
INTERET	93%
Disponibilité	
AM : En vente	
PC : Non annoncé	
ST : Non annoncé	
PACKAGING :	9/10
DOC :	9/10

PIPE MANIA

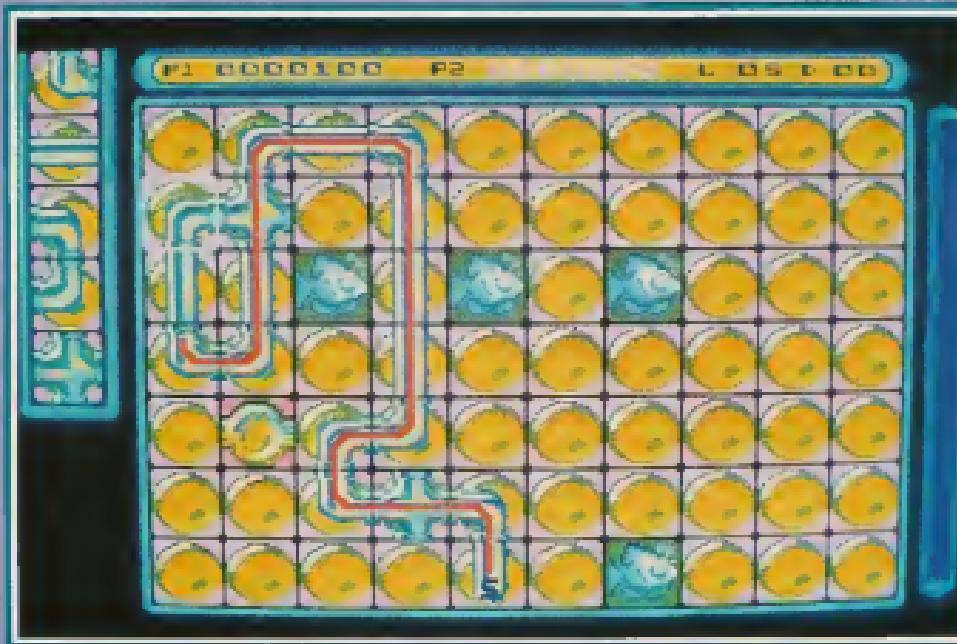


Pas besoin d'être compliqué pour être génial! Tetris en était une preuve, Pipe Mania en est une autre. Ça s'apprend en 10 secondes, ça vous passionne des semaines.

Le centre de l'écran se compose d'une grille de 7 cases sur 10, dont un contient le point de départ. À gauche, une série de pièces en forme de bouts de tuyaux défilent au fur et à mesure qu'on les utilise. A droite, un sablier connaît la fin à venir. En partant de la case départ, vous devez placer des pièces et former, peu à peu, un pipe-line. Quand le sablier est vide, un robinet s'ouvre et déverse lentement du liquide dans votre assemblage de tuyaux. Mais pendant ce temps, vous pouvez continuer à placer des pièces et cela jusqu'à ce que le liquide atteigne la fin du circuit.

Au départ de chaque jeu, vous avez un nombre de cases minimum à placer et si le circuit se coupe avant, vous avez perdu. Par contre, si vous faites un grand parours avec des lignes qui s'entremêlent, les points vont pleuvoir.

Tous les quatre tableaux en vous donnent un mot de passe (ha ! ha !) qui permet ensuite de ne pas recommencer la partie depuis le début. Vous aurez droit également au niveau bonus, où il faut faire un maximum de points en faisant tomber des pièces du haut de l'écran de façon à former un pipe-line au sol. Au fur et à mesure que l'en progresse, le liquide s'écoule plus vite, et des obstacles apparaissent: cases neutralisées par des dessous, tuyaux à sens unique, tunnel, case d'arrêt obligatoire, etc. Mais ce



BONISSEZ D'IEU EN IEU DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



ENTREZ VOUS
CHAUSSEURES
MAGIQUES,
ENTRAÎNEZ VOUS A
LANCER DES ARCS EN
CIEL ET ATTEINDEZ VOUS DANS

EILE DE DOH.

ATTACHEZ DOH, ALORS QU'ELLE
VOUS ATTAQUE A GRANDS
COUPS DE MITRAILLETTES,
VOUS SEREZ MIEUX D'ETRE

RAPIDE... ET AU MONTÉ!



IL NY A PEUT COURIR
OUCHE SEUL MORT DE
TAINCRE LES CREA
TURES TOXICOSES DE

EILE DES INSECTES:

TROUVER LA COUPE DE
LA DESTRUCTION ... IL
FAUDRA QUE VOUS SOYEZ
TRAITREMENT BABILLE AVEC
TOS ARCS-EN-CIEL POUR
SURMONTER LES
TERRIBLES COCCINELLES,
LES ARACHIDES, LES
CHENILLES ET ... LA ROCHE
TOUCHE ENTIERE!

OH, NON,

SI SEULEMENT DE DOIGTS
DETOURNER POUR LES ARCEAUX
ELLES SONT JUSTE DE PETITS
MONSTRES HARMONIEUX
CORPORATIFS A CES MAINS, LES
PROJETS ET MEILLEURS NE

EILE DES OMBRES,

MAIS IL EST TEMPS DE
BATTRE CES GARS A
LEUR PROPRE JEU ET
DE DECOUVRIR ... MAIS
COMMENT FAIRE?



DOER TOUTE
PROGRAMMATION

EILE DES MONSTRES-

DÉCOUVREZ SOUS
PENSE CE QUI SE
PASSE QUAND DES
LACOMES DESTRUCTEURS
DES INSECTES ET DES
TARANQUES VONT
TENTER D'EVITER
LEURS DE RENCONTRE
SÉPARÉES!

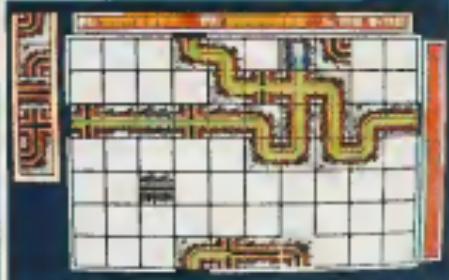
ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
ROUTE CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 04 43806479

UN JEU
ORIGINAL
QUI VOUS
PROPOSE

7 LIEUX A VISITER,
REPRODUISANT
DIRECTEMENT LE "TRIN" ET
CONSTRUITES JOURNAU
DE NOTRE VILLE.

REFLEXION



qui est le plus génial, c'est que la difficulté est progressive et bien dosée. En fait, on ne se soucie pas du tout de son score, mais surtout de passer les tableaux et d'atteindre le prochain code. J'ai réussi en une soirée à décoverir 5 mots de passe, par contre, arrivée au 23e niveau j'ai baissé les bras. Mais je résume dès que j'aurai fini est affiche. Une fois que l'on a maîtrisé parfaitement le jeu, on peut jouer avec l'option "expert", où il faut réfléchir plus vite que son ombre, où les séries de pièces se présentent 2 par 2. Il faut donc faire un choix (très rapide) à chaque case. Il y a également une option 2 joueurs, mais les quelques cassés que l'on a fait avec Robert, nous ont incité à un couloillage maximisable, l'un enlevant les pièces que l'autre venait de poser. Alors, pour éviter toute dispute, on préfère jouer chacun de notre côté : l'un sur le ST, l'autre sur l'Amiga, les deux versions étant identiques.

AM	
GRAPHISME	23%
ANIMATION	-
SON	56%
COMMANDÉ	74%
NIVEAU	C
INTERET	85%

Disponibilité
AM : Mars
PC : Mars
ST : Mars

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
EMPIRE

RINGS OF MEDUSA



Rings of Medusa est un logiciel assez surprenant. Bien réalisé, avec des graphismes soignés, des sons et une musique sympa, un système d'échos et de menus assez pratique, j'ai pris plaisir à jouer. Quand je parle de bons graphismes, il faut peut-être préciser qu'il n'y a pas de scrollings ou d'animations de gros sprites. Ce jeu étais pour un tiers de la stratégie, pour un autre tiers de l'économie, et pour un dernier tiers de l'aventure, cela semble logique. Vous jouez le rôle d'un prince, qui ayant perdu son royaume, doit trouver une armée pour reconquérir celui-ci. Votre ennemi est une démonesse très puissante, Médusa, qui garde à son arrière (dragons et autres)



trois créatures monstrueuses) dévaste tous les royaumes, les uns après les autres. Le seul moyen de la vaincre, serait selon un sage, de retrouver 5 anneaux magiques que l'affabliait suffisamment, pour que votre armée puisse gagner la bataille. Le problème est qu'au début de jeu, vous êtes seul et ne possédez que 1000 pièces d'or. Vous devez donc dans un premier temps, aller en ville pour recruter quelques hommes. Dans chaque village, vous pouvez avoir accès à une dizaine de bâtiments. Au plus vous pourrez jouer aux cartes, gagner beaucoup d'argent ou tout perdre. A la banque vous pouvez entreposer votre argent, faire un emprunt ou cambrioler l'atelier. Au magasin vous pouvez acheter nourriture et véhicules (vos hommes doivent être bien traités, sinon ils seront moins efficaces). Enfin il faut





menerais ce sera bien évidemment les bouchées et les tentes. Vous avez aussi le port, le palais, l'école, le parc. Ce dernier est essentiel. C'est là en effet que vous pouvez engager vos troupes. Hommes, elfes, nains, trolls, orcs,... peuvent être ainsi recrutés. Vous devez les affecter dans des unités. Il existe ainsi l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie, les sociens, les éléphants et les archers. Chacune de ces unités se comporte différemment au combat. Athéna, car il faut que tous les mois, vous payez vos hommes, que vous les équipez et les nourrissez. Lorsque vous avez suffisamment d'hommes et assez d'argent, vous pouvez attaquer des villes ou des châteaux, louer des bateaux pour aller sur des îles, etc. En plus, vous pouvez explorer une région pour trouver des mines ou des matières exploitable. Il est alors possible d'ouvrir une mine et d'extraire ces matières. Vous pouvez ensuite les revendre et faire ainsi de gros bénéfices. Lorsque vous combattez, vous ne savez pas corbeau d'hommes sont en face de vous, à moins que vous n'ayez envoyé des scouts au

poste. Le jeu à la souris est très pratique, mais il vous faudra quelques parties pour découvrir quelques astuces. Assez difficile, vous pouvez sauvegarder à tous moments votre aventure ou en rappeler une. Un logiciel agréable, plutôt destiné aux stratégies, malgré la note d'aventure introduite par la qualité des amusements.

	AM	ST
GRAPHISME	78%	78%
ANIMATION	72%	78%
SON	68%	78%
COMMANDE	68%	68%
NIVEAU	A	A
INTERET	77%	77%
Disponibilité	AM : Mars PC : Mars ST : Mars	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 STARBYTE





REFLEXION **ROCKSTAR**



Dans le milieu des jeux de simulations, la société Informéros fait très fort avec leur logiciel phare de moment, Rockstar. En effet, il s'agit, au plus près moins, de jouer le rôle d'un imprésario dans le milieu du showbiz. Pour changer l'histoire et les personnages, sachez que vous reprenez l'atelier de votre cécile Jones, porté à la retraite. Pour vous faciliter un peu la tâche, votre pende vous a la moitié de tout. A vous de trouver l'inspiration dans les scénarios de la galerie, manager jusqu'à trois interprètes à la fois, pour vous informer au jeu et en conseiller les habiletés, je vous conseille de commencer par ce jeu. C'est déjà assez difficile.

...manger un peu la tache, vous avez alors à déguster un certain nombre de mets. A vous de trouver l'interprétation idéale et de le mixer sur les sentiers de la gourmandise. Vous pouvez manger jusqu'à trois interprétations à la fois. Personnellement, pour vous trahir au jeu et en connaître les nombreuses subtilités, je vous conseille de commencer avec une seule personne. C'est déjà assez difficile.

avec une bonne personne. C'est pour nous difficile. En tant que débutant dans le milieu, vous ne connaissez pas grand monde et né disposez que de peu d'argent. A vous de gérer au mieux votre patrimoine initial (10000€). Avec cette somme, vous allez devoir prendre des contacts, solliciter des interviews, engager des personnes, louer un studio et, si fut le cas à mesure de vos prévisions et si tout marche bien, l'argent amassé vous permettra peut-être de faire quelques emplettes.

Mais dans un premier temps, vous allez devoir choisir votre lieu de représentation. Bien évidemment, ce débet sera les petits salles vous seront accessibles. Ensuite, il vous faudra élaborer votre budget pré et assurer la location de vos instruments. Pour obtenir plus d'argent dès le début du jeu, passez donc un coup de fil au banquier. Il ne refusera pas de vous accorder un petit prêt. Une fois ces quelques problèmes, précisant le concept, réglés, la partie peut



commencez. Dès cet instant, c'est vous qui êtes aux commandes, vous devez vous occuper en même temps du réglage de la régie, de la sécurité (à présent dès que vous apprenez un perturbateur), du réglage de l'image de votre chanteur sur l'écran de contrôle, et cette veiller à bien accorder le samphiphon (sorte d'analyseur de spectre) avec l'acoustique de la salle. Le lendemain, les journalistes rendront compte de votre prestation et une note globale vous sera décernée. De celle-ci dépendra fortement votre coté de popularité dans la région. Il en est de même pour la qualité de votre musique. Si tout marche comme vous le souhaitez, c'est-à-dire si vous obtenez assez d'argent vous permettant de vous produire dans des salles de plus en plus grandes, vous pourrez engager un chapeau. C'est une nouvelle fois à vous de vous débrouiller pour engager les meilleurs musiciens au meilleur prix (ils peuvent même travailler bénévolement), ainsi qu'un ingénieur du son. Sans quoi ce sera à vous d'assurer toutes les manipulations de la

A screenshot from the video game 'Rock Band'. On the left, there's a map of Europe with various countries highlighted in different colors (blue, yellow, green). On the right, a concert screen displays information for a show in Barcelona. The screen includes the title 'EICH EDING Rock'n Roll Tonight BARCELONA', the number of places available '26000 Places A 130 f', and a small portrait of a man. Below the screen is a grid of icons representing different items or achievements.



nige. A moins d'être un as, le résultat final est rarement très brillant. Bravio n'a pas essayé d'obtenir un paysage tel, au niveau communication ça se peut être que bénéfique. Pour tout cela, n'hésitez pas à débrouiller votre téléphone et à discuter directement avec les principaux intéressés. Un conseil, n'oubliez que les petits cadeaux sont le meilleur moyen d'entretenir l'amitié et les relations !

Une fois lancé sur le territoire national, vous pourrez venir de vous implanter dans l'Europe entière. Cependant, sachez que cette nouvelle étape demande des moyens financiers beaucoup plus importants: budget pub, tournage d'un vidéo-clip... Un autre petit conseil en passant: si vous faites un concert dans un pays, vous popularisez sans tarder à travers dans les autres. Le moyen d'y arriver est de débrouiller des amis dans ces pays, afin de vous rappeler au bon souvenir du public. De cette façon, vous serez présent partout à la fois. Afin de mieux visualiser votre progression, vous pouvez à tout instant consulter le nombre de disques vendus. Si la conquête de l'Europe ne vous pose pas trop de problèmes, tournez-vous vers le monde éther, vous verrez que c'est une autre histoire.

Côté réalisation, Rockstar bénéficie essentiellement d'éléments importants avec notamment de superbes musiques sur Amiga. La version ST n'est pas en reste, puisqu'elle propose des mélodies également sur quatre voix. De plus, cette version possède de nombreux brisages absents de la version Amiga. Concernant les graphismes, les deux versions sont identiques et leur qualité est suffisante pour le jeu. Autre précision, sur Amiga, Rockstar ne demande que très peu de manipulations au niveau des changements de disques, fini les séances de grille-pain ! Pour terminer, sachez que le packaging final lui aussi l'objet d'un effort particulier. Avec le CD est vendu une cassette contenant toutes les mélodies du jeu. Et si vous le désirez, vous pourrez même vous procurer toutes sortes de "goofies" à l'effigie de Rockstar, tels des coquilles, T-shirts, blousons... Si pour

les plus accros, un compact-disque contenant lui aussi toutes les mélodies du jeu, est disponible. Il paraîtrait même qu'il sera en vente, entre autres, à la boutique de Peugeot. Une conclusion s'impose: Bravo !

	AM	ST
GRAPHISME	60%	60%
ANIMATION	-	-
SON	86%	80%
COMMANDE	82%	82%
NIVEAU	B	B
INTERET	93%	93%
Disponibilité		
AM : En vente		PACKAGING : -/10
PC : Non annoncé		DOC : -/10
ST : En vente		

NIL DIEU VIVANT



Dans une boîte attirante, se cache un jeu plus que médiocre ! A commencer par la documentation : c'est un morceau de papier de quatre pages qui résume très succinctement les différentes phases du jeu. L'histoire, quant à elle, ne paraît pas intéressante.

Le Pharaon est mort. Seth, le dieu du mal frappe par vengeance, de son sceptre, toute la descendance de Pharaon, tout votre bâtonneux. Personne qui est sous la protection d'Osiris, le dieu de la mort. Osiris vous donne d'un bâton et d'une certaine somme d'argent, afin de vous permettre de vous élever dans la hiérarchie. Vous faites amplement devenir Pharaon. Au niveau du jeu, le jeu fait appeler aussi bien à la stratégie qu'à l'arcade.

Sachez que le programme aurait pu être agréable, mais Chip est passé à côté de la plaque, en nous infligeant un jeu plus que laid au niveau des graphismes (excepté sur Amiga) et d'un temps de chargement archétiq. Croyez-moi, ne perdez pas votre temps avec Nil dieu vivant, achetez autre chose !



CHIP

Amiga / PC / ST

INTERET: 39%

3615 GEN4

Les derniers jeux sortis (*INF), l'aventurier fou (*AVE), les vies infinies: (*VIE), la revue de presse: (*REV), l'Atari ST (*ST), l'Amiga (*AMI), les compatibles PC (*PC), les consoles (*NIP), Chaos Strikes Back (*CSB), B.A.T (*BAT), Drakken (*DRA), les petites annonces (*PA), les salons (*SAL), le courrier (*BAL)...

DEFENDERS OF THE EARTH™



Distribué par :

UBI SOFT
T. 01 30 56 02 02
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC
et dans tous les meilleurs points de vente

C64, AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST SPECTRUM 48/128K

© 1987 Enigma Variations Ltd.
Enigma Variations Ltd. et UBI Soft sont des marques déposées.

**ENIGMA
VARIATIONS**

LES CONSOLES

LES NOUVEAUTÉS

Le CD-Rom de la PC Engine est une petite merveille disponible pour un prix élevé, certes, mais qui a l'avantage d'être le premier disponible sur le marché. Son intérêt principal est d'avoir des présentations superbères pour les jeux (parfois de véritables dessins animés), avec un son stéréo digue d'un CD audio.

WONDERBOY III MONSTER LAIR

HUDSON SOFT 1 à 2 joueurs env.500F

Système: CD-ROM PC ENGINE

J'avais entendu parler de Wonderboy III sur la console Sega 8 bits, mais ce jeu n'a rien à voir avec celui de la NEC. Dans celui-ci, nous retrouvons le petit héros bien connu dans de nouvelles aventures. Des armes galactiques ont été dérobées par des envahisseurs venus d'une autre planète. David Vincent, lui, les a vues. Et il charge Wonderboy (vous) ou alors Wondergirl (elle) de ramener l'ordre dans tout ça. Si le jeu commence un peu comme en autre de la série, on se rend compte par la suite qu'il a changé. En effet, après avoir affronté toutes sortes d'ennemis et vous être gavé de fruits et légumes énergétiques, vous entrez alors dans une grotte. Une fois à l'intérieur,

vous vous trouvez à cheval sur un osseau, et devez dérouler des vagues successives d'ennemis avant d'affronter LE Méchant qui garde le passage vers la fin de l'aventure. Si vous réussissez à le vaincre, vous atterrissez dans une autre région à explorer. Un scrolling vous oblige à toujours avancer et sauter de plate-forme en plate-forme. Grâce à une petite astuce qui m'a été révélée par un bon ami, j'ai pu jouer et terminer ce jeu. Je dois dire que sans code, il me semble impossible de le terminer, à moins d'être né avec un joystick en guise de hachet. Les monstres sont de plus en plus difficiles à détruire. Même si après avoir tué des ennemis vous récupérez une arme plus puissante, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de dévouement pour avancer dans le jeu. A sa fin, vous avez droit à une bataille dans l'espace, avec un magicien qui chevauche un dragon crachant du feu. Une grande aventure dont vous n'êtes pas près de voir finie.

INTERET: 90%

CHASE HQ

TAITO 1 joueur env.500F

Système: PC ENGINE

Chase HQ, les lecteurs de GEN4 devront connaître. Si vous réussissez le test des versants alors vous avez échappé, je vous rappeler le but du jeu. Vous êtes un flic. Mais comme l'Est vous aime bien, il vous a poussé d'un super bolide de plus très solide. Votre radio télévision vous informe qu'un bandit se trouve sur la route, et vous devez





le vaincre. Un temps vous est donné pour accomplir votre mission. Une grappe vous indique la distance qui vous sépare de l'ennemi. Votre véhicule possède un turbo qui vous pouvez mettre en action un certain nombre de fois, mais chaque utilisation épuise le turbo. Une fois le véhicule du bandit localisé, vous devez lui rentrer dedans au certain nombre de fois afin de l'endommager et l'obliger à stopper. Heureusement que votre auto est solide.

Le jeu est vraiment superbe, et l'effet de vitesse est impressionnant. De plus, chaque fois que vous perdez le véhicule que vous poursuivez, une partie de celui-ci se détache et s'enfonce. Un Niger beg apparaît à l'écran chaque fois que la route fait une fourche, mais il s'écoule vite tant le jeu est réussi. C'est l'une des meilleures courses de véhicules disponibles sur micro. Certains le trouveront peut-être facile, mais d'autres posséderont le contraire. Mais tout dépend de votre capacité à manier le joystick.

INTERET : 85%

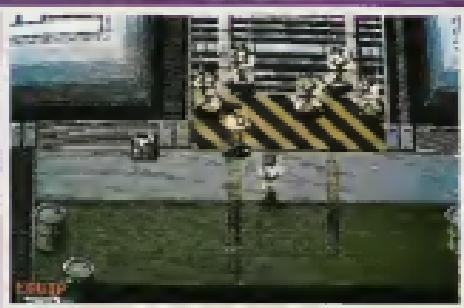
RIO ALERT

LASER SOFT 1 joueur env.500F
Système: CD-ROM PC ENGINE

Une présentation ressemblant à un dessin animé japonais, quelques paroles dans la langue japonaise et le jeu commence. Un peu comme Rambo, vous êtes chargé de libérer des otages retenus prisonniers dans un camp ennemi. Je dis un camp, mais le mot est bien faible tant celles-ci sont grand. Le jeu commence comme un Commando, mais bien des variantes sont apportées aux possibilités du jeu. Certaines armes sont très mortelles laissant place à de subtil-



les armes faisant plus de dégâts. Toujours le même principe de jeu, on tire et une fois arrivé au bout de niveau, on se retrouve devant un sapeur ennemi que l'on doit tuer. Au deuxième niveau, il ne faut plus se contenter de tirer, il faut aussi exploiter le terrain, afin de poser des bombes dans tous les endroits où il y a une croix. Au troisième niveau, un scrolling vous force à avancer, et des véhicules arrivent dans tous les sens. Je ne pourrais pas vous décrire



la suite, car cela vous gâcherait le plaisir de la découverte. Mais sachez que le jeu se termine avec une relative facilité. Pour ceux qui aiment Commando ou Rambo, c'est un jeu qui plaira. Mais personnellement, je trouve que l'action est floue et l'on se retrouve à faire toujours la même chose.

INTERET : 60%

SIDE ARMS SPECIAL

CAPCOM 1 ou 2 joueurs env.500F
Système: CD-ROM PC ENGINE





Side Arms Special n'est en fait que le jeu que nous connaissons sur micros et sur Net, mais en version CD-ROM. La différence se situe en majeure partie dans la musique qui, là, est vraiment superbe. Mais évidemment c'est un compact disque, donc il n'y a pas de saison de s'extasier. Le graphisme est toujours le même, et le jeu reste aussi agréable qu'en cartouche.

INTERET: 70%

MOTORBIKE

TAITO 1 joueur env.450F
Système: PC Engine

Motobike est la première course de motos sur le NEC. Vous pouvez rouler uniquement, ou bien participer au championnat du monde. Vous avez la possibilité de tout changer sur votre véhicule, depuis les pneus, les freins, jusqu'au moteur pour le rendre plus puissant. Une fois les réglages effectués, il se vous reste plus qu'à enfourcher votre moto et tenter de vous qualifier. Si vous ne parvenez pas à terminer votre tour en un temps suffisant, une seconde chance vous sera offerte. De votre temps dépend votre place sur la grille de départ. Une fois la course terminée, vous aurez alors votre classement provisoire. Il ne vous restera plus alors, qu'à vous qualifier pour la course suivante dans un autre lieu, sur un autre circuit. Mais attention aux interruptions.

Le jeu est très rapide, la moto répond rapidement aux sollicitations de votre manette, mais personnellement, je préfère Super Hang On. Les graphismes sont assez réussis, et le scrolling assez fluide. Mais je n'ai pas été complètement séduit par ce jeu. Le son n'est pas non plus à la hauteur de la NEC.

INTERET: 65%

ATOMIC ROBO-KID

UPL 1 joueur env.450F
Système: PC ENGINE

Que dire sur ce jeu, si ce n'est que comme d'habitude, vous dirigez un véritable, et que comme d'habitude, vous devrez faire face à des hordes de vautours ennemis. Comme toujours, certains vautours laissent place, une fois détruits, à une pastille qui augmente votre armement si vous la récupérez, et comme à chaque fois, un gros vautour bloque la porte menant au niveau suivant. Un tableau de temps en temps change des auras, et vous propose un duel entre l'ennemi et vous. Des obstacles qui défilent au milieu de l'écran, vous obligeant à attendre le moment propice pour tirer sur l'ennemi. Comme toujours, le jeu est très bien réalisé, et très jouable. J'espère que les programmeurs vont un jour nous faire un jeu mémorable, afin que je puisse changer de disque et critiquer un soft NEC.

INTERET: 70%

ALTERED BEAST CD

1 joueur 1 ou 2 joueurs env.500F
Système: CD-ROM PC ENGINE

La, cette version CD ROM est assez étrange. Tout d'abord, on est séduit par la présentation, car le jeu vous propose une introduction à l'histoire d'Altered Beast. Les bruitages sont d'une meilleure qualité, et la musique aussi bien entendu.

Mais là où l'on est étonné, et dans le mauvais sens du terme, c'est que la version CD est moins agréable à jouer. En effet, si le jeu sur cartouche était très fluide, la version CD souffre d'un problème : après quelques vagues d'ennemis, le jeu se bloque pour charger une petite carte et coupe le fil de l'action. Ainsi, si vous vous faites attaquer par



quelques squelettes et quelques mort-vivants, le jeu s'arrête pour charger les chiens, alors que vous êtes en train de progresser. Ce phénomène est assez désagréable. De même que les araignées, qui, lorsqu'elles sont nombreux à l'écran, se mettent à clignoter. Même sur la version cartouche, ils clignotent aussi.

INTERET: 65%

SUPER VOLLEY-BALL

SYSTEM V 1 à 2 joueurs env.450F
Système: PC ENGINE

Après le tennis, voici le volley-ball. Un nouveau sport de balle. Adapté de l'arcade (me suis-je laissé dire) justement par ceux qui l'avaient programmé pour l'arcade. Un jeu superbe. Le plaisir doit être immense à deux, et j'en veux





pour prouver une certaine bonté qui est le rendez-vous des fans de la NEC, dans laquelle on se livre des parties acharnées de volley, avec des revanches au tennis. Le jeu peut sembler complexe au début, car comme d'habitude, les indications des commandes sont en pur japonais, mais avec un minimum d'entraînement, on arrive à maîtriser les jeux. Et si je me suis fait battre durant le premier set, j'ai écrasé mes adversaires les sets suivants, grâce à des services "smashés" et des "smashs" percutants. Mais il y a tellement d'options, que si ça se trouve, j'ai peut-être une option pour débuteurs. Les matchs amicaux, ainsi que les multijoueurs, sont possibles. On peut choisir le nombre de points dans un set, et l'on peut même se donner un handicap. L'animation est superbe, quoique un peu saccadée, et le scrolling est comme presque toujours parfait. Frapper un HIT Il n'y a plus qu'à attendre le foot qui ne devrait plus trop tarder.

INTÉRIT: 90%

CHEAT-CODES

FANTASY ZONE Commencez le jeu, puis faites une pause en pressant Ret. Pressez alors une fois Fire 1, puis deux fois Fire 2 et mettez le joystick 3 fois vers le haut, 4 fois vers le bas, 5 fois à droite et 5 fois à gauche. Il faut faire cela à chaque niveau, afin d'avoir toujours des vues intimes.

GUNSHIP: Pour changer le niveau de difficulté, pressez Select puis Fire 1 et Fire 2, une quinzaine de fois, lorsque le titre apparaît à l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir le niveau auquel vous désirez commencer. Allez dans le menu pour le son, et pressez Fire 1 et Fire 2, l'un après l'autre, puis Select quelques fois. Vous pouvez alors choisir le niveau de départ, entre A et FF.

LEGENDARY AXE: Pressez le Fire 1 et Select en même temps et mettez le joystick à gauche le plus de fois possible, lorsque le message Game Over apparaît, afin d'avoir de nouveaux crédits.

NECTARIS: Voir les codes d'accès des niveaux.

1) REVOLT	2) ICARDUS	3) CYRANO
4) RAMSEY	5) NEWTON	6) SEMECA
7) SABINE	8) AMATUS	9) GALOIS
10) DARWIN	11) PASCAL	12) HALLEY
13) DORMAN	14) APOLLO	15) KAIBER
16) NECTOR		

Pour les 16 derniers, utilisez les mêmes codes à l'inverse...

Hazardous area

6, RUE D'AGUINSAU - 92100 BOULOGNE - TÉL : 48 25 39 83 - MÉTRO : JEAN-JAURES À BOULOGNE

LES CONSOLES

SEGA
MEGADRIVE
+ 1 JEU
2 490 Frs

PC ENGINE 2
SUPER GRAFX
EN DEMONSTRATION

NEC
PC ENGINE
+ 1 JEU
1 790 Frs

LES MICROS

TOUTES LES NOUVEAUTÉS POUR

AMIGA

ATARI ST

PC

AMSTRAD

SEGA

L'ACTUALITÉ

LA LYNX (ATARI)

Présentée pour la première fois au Salon du Jeu, la Lynx est un succès important sur le stand Atari. La mauvaise nouvelle est que la date finale de sortie est septembre. Le prix, parmi par contre tout à fait honnête : 1900F pour la console, et moins de 300F pour des jeux d'excellente qualité.

De nombreux détracteurs américains ont annoncé qu'ils développeraient désormais sur cette machine. L'exemple le plus frappant est celui de Tengen, qui pense adapter tous ses jeux, à commencer par Hard Drivin et S.T.A.L.K. Runner, qui, connaissant les capacités de la machine pour la 3D, risquent d'en écouler plus d'un.

LA SEGA MEGADRIVE

Egalement présente au Salon du Jeu, la megadrive est aussi prévue pour septembre, pour un prix avoisinant les 1900F. Il faudra donc encore attendre quelque temps pour

s'éclater avec les super jeux de cette console. Les nouveautés sont désormais nombreuses aux Etats-Unis, avec bien des produits prévus pour la rentrée.

LA GAME-BOY (NINTENDO)

L'autre petite console de poche sortira également en septembre, au prix de 600F, avec des cartouches aux environs de 250F.

UNE CONSOLE SEGA PORTABLE

Sega vient d'annoncer la sortie prochaine d'une console portable, avec un écran LCD couleur, et compatible avec l'actuelle Sega 8-bits.

LA PC-ENGINE

La PC-engine vient non seulement de connaître une baisse de prix, passant de 1790F à 1490F. De plus, elle possède désormais un boîtier permettant de passer en NTSC sans accueillir à l'écran (mode où l'on retrouve les vraies couleurs des jeux originaux), et de brancher directement sa chaîne hi-fi sur la Nec, via des prises RCA.

NOUVELLES VERSIONS

Retour de cette rubrique, dans laquelle nous parlerons des nouvelles versions de softs déjà testés, à condition qu'elles diffèrent vraiment des originaux.

Overlander (Elite) vient de sortir sur Amiga. C'est course automobile, dans le genre de Road Blaster a été bien amélioré par rapport à la version Atari. Le scrolling de la route est excellent, le graphisme est impressionnant, mais le jeu est toujours très difficile, à peine plus jouable que sur ST. On n'apprécie pas les pauvres effets sonores... Un beau jeu manquant de jouabilité !

Space Harrier (Elite) vient de ressortir sur Amiga et ST dans une nouvelle version comprenant cette fois-ci tous les tableaux du jeu d'origine. La première version n'en contenait que 50, celle-ci propose les 20 tableaux d'origine pas mal, mais un peu dur.

Titan (Titus) est désormais disponible pour Amiga ST-E, avec une musique bien meilleure. Sans quoi, le jeu est toujours aussi ban !



INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
ARCADE/ACTION								
5th Gear (AM/ST)		2	2	2		2		16
Black Tiger (ST)				4	4	4		12
Clown-O-Mania (AM)		4	3	3		2	3	8
Die Hard (PC)				4	4	5		20
Dr. Plummet's House Of Flux (AM)		1	1	0		1		22
Dyter 07 (AM)				3		3	3	14
Enterprise (ST)	3					2		22
Hellraiser (AM/PC/ST)			0	1		1		6
Nitro Boost Challenge (ST)		1	1	1		0		16
Persian Gulf Inferno (AM)				2		2	3	18
Rainbow Islands (ST)	3	5	5	5	5	5	4	23
Rotor (AM)			4			3		10
Space Harrier 2 (AM/ST)		1	0	1		1		16
Star Trash (AM)				3		2		24
Tempest (ST)				1		1		6
Treasure Island Dizzy (AM)		3	3	2		2	3	6
Vortex (AM)				1		1		13
SPORT								
Grand Prix (ST)				1		1		29
Paris Dakar 90 (AM/PC/ST)	1			2		1		32
Table Tennis Simulator (AM/ST)		4	3	3		2		30
Tennis Cup (AM)				5		5		28
TV Sports Basketball (AM)				5		4		26
SIMULATION								
Starvega (PC)					3	3		32
AVENTURE								
Champions Of Krynn (PC)				4	5	5		33
Knights Of Legend (PC)				4	5			40
Lost Dutchman Mine (AM)	3			3		3	3	38
Ultima V (PC/ST)	5				4	5		36
REFLEXION								
Armada (AM)				3	3	3		44
Deluxe Stip-Poker (AM/PC/ST)		1	1					46
Espirit (ST)				4		4		45
Infestation (AM)				5		5		50
Midwinter (ST)				5	5	5		48
Mil Dien Vivant (AM/PC/ST)	1				1			58
Panzer Battles (PC)		5	4	4		4		46
Pipemania (AM)						0	0	52
Prince (ST)						0		46
Ringa Of Medusa (AM/ST)				3	3	3		54
Rock Star (AM/ST)				5				56

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

RÉSUMÉ	
0- Minable	
1- Mauvais	
2- Moyen	
3- Sympa	
4- Bon	
5- Génial	

TESTEURS	
J.D.:	Jean Delaïte
B.F.:	Betty Franchi
R.F.:	Robert Franchi
F.L.:	Frank Ladoire
D.L.:	Didier Latil
S.L.:	Stéphane Lavoisard
P.Q.:	Philippe Querleux

**SPÉCIAL
TRAITEMENT
DE TEXTES**

ACTION

PC

DOPER SON PC

LES NOUVEAUTÉS DU FORUM
LES LIVRES SUR WORD
ORGANISER UN DISQUE DUR

**WORDPERFECT / WORD
WORD SUR DISQUE VIRTUEL**

Le bout

La fonction fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Il existe deux types de niveaux de lecture : le chapitre et le paragraphe. Le chapitre est la partie principale d'un document, le paragraphe est une partie de ce chapitre.

Le bout

La fonction fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Il existe deux types de niveaux de lecture : le chapitre et le paragraphe. Le chapitre est la partie principale d'un document, le paragraphe est une partie de ce chapitre.

Le bout

La fonction fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Il existe deux types de niveaux de lecture : le chapitre et le paragraphe. Le chapitre est la partie principale d'un document, le paragraphe est une partie de ce chapitre.

Le bout

La fonction fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Il existe deux types de niveaux de lecture : le chapitre et le paragraphe. Le chapitre est la partie principale d'un document, le paragraphe est une partie de ce chapitre.

Le bout

La fonction fondamentale à respecter est celle des niveaux de lecture. Il existe deux types de niveaux de lecture : le chapitre et le paragraphe. Le chapitre est la partie principale d'un document, le paragraphe est une partie de ce chapitre.



OFFRE
N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.
65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port



LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

50 cm de long x 15 cm de haut: 10 ff l'unité
17cm de long x 12cm de haut: 1,50 ff l'unité

OFFRE
N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps" **65 ff l'unité (port compris). SUPER !!**

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE
N°2

★ LE PACK D'ENFER ★

- N°1
- N°2
- N°3
- N°4
- N°5
- N°6
- N°7
- N°8
- N°9
- N°10
- N°11
- N°12
- N°13
- N°14
- N°15
- N°16
- N°17
- N°18
- N°19
- N°20
- N°21
- N°22
- N°23
- N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

3 MANETTES EN UNE SEULE OFFRE N°4

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 FF +15ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile
C'est possible...**

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous.

Petit x... Moyen x... Grand x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de FRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire Etranger : virement bancaire ou chèque encasable S.P. Voir page sommaire

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir	80		
3 T-shirts		165	
Grand autocollant <input type="checkbox"/>		10	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
TOTAL GÉNÉRAL			

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989

CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

Ce résumé du catalogue vous permet de connaître l'ensemble des produits disponibles à la Boutique de Pressimage.

Pour en savoir plus sur chacun des produits, il faut se reporter aux catalogues parus dans les numéros d'été de ST Mag (32) et Génération 4 (13).

Si vous ne les possédez pas, vous pouvez les commander au prix de 25F chacun (port compris), ou bien vous reporter au catalogue seul, que vous pouvez commander au prix de 10F (port compris), remboursable dès le premier achat.

COMMUNIQUES

CABLE MIDI 1.3m	40F
5 m	85F
COMMUTATEUR VIDEO	250F
CORDON IMPRIMANTE	145F
CORDON MINTEL	16F
CORDON PRINTER	200F
EALLONNE JOYSTICK/SOURIS	
-50 cm	60F
-2 m	85F

DISQUETTES ET LECTEURS

DISQUETTES TDK SF DO	
- la boîte de 10	100F
LECTEUR SF 254	800F
LECTEUR DF	
(Pour systèmes 800 ST)	
RANGEMENTS TABLES	
-10 disques	120F
-20 disques	160F

MOUSSES ET SOURIS

MOUSSES ST et AMIGA	
-dors	80 à 100F
-sacée	85 à 105F
MOUSE MAT	65F
TRACK BALL 3D	245F

DIVERS

BUBAN SIMM904	60F
BUBAN STAR NL-10	80F
CASSETTES AUDIO	
-lot de 10	10F
FILTRE COGIT DC88	2500F

LIVRES

ST	
Bien DÉBUTER SUR ST	120F
GRAPHISMES EN 3D	179F
GRAPHISMES EN CPA	249F
TRUCS ET ASTUCES en Gis	220F
MUSIQUE ET MEDI	149F
SOS CPA BASIC	169F
AU COEUR DE LATARI ST	90F
AMIGA	
Bien DÉBUTER SUR AMIGA	140F
LE LIVRE DE FAMIGA BASIC	249F
LE LIVRE DU GRAPHISME	249F
DIVERS	
COPILOT	75F
INITIATION AU Gis (fiches techniques)	145F
- avec classeur	160F

ARCHIVES BUREAUX

ST MAGAZINE (depuis N° 31) 220F
 GÉNÉRATION 4 (depuis N° 1) 220F
 MICRO IMPRESSION (depuis N° 1) 220F

Retrouvez tous les listages publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOC ou directement sous forme d'installable.
 Allez lire la couv de la n° 31 !
 Tarif : 70F

LES DISQUETTES DU JOURNAL

Retrouvez tous les listages publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOC ou directement sous forme d'installable.
 Allez lire la couv de la n° 31 !
 Tarif : 70F

Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une mention de TL16 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société Pressimage

Compte numéro : 202023003
 Banque : SG Louis Blanc
 Code guichet : 03500
 Code "SWIFT" : SOGE FR PP

En NOUBLIANT PAS DE PRÉCISER A VOTRE BANQUE LE MOTIF de la transaction, par exemple : abonnement, achat disquette...

JEUX ET LOISIRS

ARK-ED	70F
ARK-ED II	70F
ASTROLOGIE	220F
ATOMIA	70F
AUTO ECOLE	90F
BATAILLE NAVALE	70F
EEZEAK YOUR MIND	70F
CYBERTHON	70F
DEMO BOLO	70F
DEPARSOFT	70F
OACS	70F
JEUKRAK	70F
LES GROSSES TETES	70F
LOTTO	70F
MACHOPACK	220F
MIC LOVE STORY	70F
MEMORIX	70F
MINDS	70F
MONI MORSE	70F
MONOPOLY	70F
MOTS CROISES	140F
POKER CLUB	70F
FUZZLES	70F
PYRAMENOS	70F
QI TEST	70F
QUIZ	70F
RESEAUX NEURONNAUX	70F
REVIRK BRAIN (couleur)	220F
REVERSI BRAIN (couleur rétro)	140F
SIMUL GESTION ENTREPRISES	70F
SNAKE I	70F
SPACE KILLER	70F
SPACE TIME	70F
SPOOK	70F
ST PORTRAIT	70F
STRIP BREAK-OUT	70F
UMI Story Oise ANTIQUE I	70F
X MASTER	70F
YAMS	70F

GRAPHISMES

AGENCELLIES	70F
ATADRAW	100F
CLIPBOARD	70F
DEGAS COLLECTION 1	70F
DEGAS COLLECTION 2	70F
DEGAS COLLECTION 3	70F
DEMO IMAGIC 1	70F
DEMO IMAGIC 2	70F
EFTRAN AMIGA	70F
GEMPEO	70F
GRAPHIC DEMO	70F
PIXIMAGE	70F
IMAGES DIGITALES LE DÉPLOILOR	70F

LES NOUVEAUTÉS

VIRUS KILLER	20F
ATABASE	250F
S AMERICAIN	75F
PUNCHES Vol 1	75F
COCKTAILS	95F
SHAFTESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F
HYPER ST	195F
AWELE	75F
PHARM-ASSIST	75F
MATHES-ATARI	75F
MEGABANK II	250F

SPECLOAD	185F
TINTCLIP	185F
TINY COLLECTION 1	75F
TINY COLLECTION 2	75F
TINY COLLECTION 3	75F
UTILITAIRES DEGAS	200F
ZZ-BRACH 1.0	225F
LES TAHITIENNES	80F
LES ANANIMES	80F
LES STARS DU X	80F
GROS PLAN	80F

COMMUNICATION

COMMUNIC 1	75F
CYTRIS	225F
KERBIT	225F
ST COMM.	125F
ST COMM. MONOCHROME	200F

LA PROGRAMMATION

BASALG	185F
CHEER UN JEU EN CPA	75F
CPA KIT	95F
CPA-TINY	75F
HELP 68000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLABLEUR	75F
LIBRAIRIE OMNIRON I	75F
LIBRAIRIE OMNIRON II	75F
LIBRAIRIE PASCAL OSS	75F
LOGO Francis BASIC Compt	75F
OSCAR OMNIRON	75F
SCIENTIS C	75F
SOURCE PASCAL	75F
STUDIO 8	75F
STI CPA-LINK - RT GROM	185F
STI CPA-LINK ST MASTERS	185F
STI CPA-LINK ST MATH-STAT	185F
KIT CPA-LINK - 89 MATRIS	185F
ST GROM	75F
ST MATHS	75F
ST MASTERS	75F
SUPER PACK	1425F

LE CORPS MAGIQUE

Venez y trouverez une multitude de jeux médicaux, en passant par les gloses du barmi en soupe, les tables pharmacologiques utiles aux cas des thérapeutiques de psychiatrie, neurologie...

ORDONNEWS AIDE ACC	95F
ORDONNEWS 1 DERMATOLOGIE	95F
ORDONNEWS 2 O.E.L	95F
ORDONNEWS 3 DIETETIQUE	95F
ORDONNEWS 4 PSYCHIATRIE	95F
ORDONNEWS 5 NEUROLOGIE	95F
ORDONNEWS 6 CARDIOLOGIE	95F
ORDONNEWS 7 RHUMATOLOGIE	95F
ORDONNEWS 8 HOMEOPATHIE	120F
ORDONNEWS 9 TOUT	450F
ORDONNEWS DEMO MEDIST	45F
ORDONNEWS MEMOS ACC	120F
ORDONNEWS MAGAZINE ACC	120F
ST BIRT 1	95F
ST EPIQ 1	95F
ST BIO 1	95F
ST PHARM 1	95F
ST ANAT 1	95F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAUX 2	75F
CHEER LE SON EN CPA	95F
CPA PHONE	75F
EDITEUR ROLAND D60	95F
INTERMUSIC	95F
FIRE! TERMINATOR	95F
INTER-DIGIT	95F
MIXTABLE	95F
MUSIQUE MAESTRO	95F
MYSTPLAY	95F
MT 32 EXTENSION	185F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TED	185F
TIMEEXPLOSION	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commander votre logiciel par l'intermédiaire de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre programme sur disquette. Si celui-ci est roman, vous toucherez environ 25% du prix de vente hors taxes toutes taxes sous pour de plus amples renseignements. Par poste, la aussi, ne nous feriez pas en dévoilant votre logiciel pour avoir si nous intéressé ou non. Tous les projets sont bons, c'est la réalisation qu'il faut juger ! Envoyez-le directement, car nous ne pouvons répondre à votre courrier. Un délai d'un mois maximum est à prendre en compte pour que le service Collaboration Boutique vous renvoie des éléments, car les proportions sont très nombreuses. Contact privilégié pour les proportions et le suivi des auteurs.

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGE

220 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE ST MAG ???

LE PACK DU SIECLE N°1

Comprend :

4 Relectures ou Coffrets + (n'oublier pas de le préciser)
la collection complète de ST MAG du N° 3 au N° 30
(sont 28 numéros)
bande de vision, pour seulement
600 F (port compris)

NOUVEAUTÉ DU MOIS

KEY SOUND

75F

L'AVENTURIER FOU

Chaque volume contient les fichiers de solutions de cultures pour d'aventures comme Gold et Thieves ou King Quest.

AVVENTURIER FOU 1	75F
AVVENTURIER FOU 2	75F
AVVENTURIER FOU 3	75F
AVVENTURIER FOU 4	75F
AVVENTURIER FOU 5	75F

PÉDAGOGIE

CALCUL CE ET CM	75F
CHEZ LE MARCHAND	75F
CONNAître LA FRANCE	145F
GEOMONIE	95F
CATHOGRAPHIE par le DESSIN	75F
SOLFÈGE	75F

UTILES

ACT DE BUREAU VOL 1	75F
ACT DE BUREAU VOL 2	75F
ACT DE BUREAU VOL 3	75F
ACCORDAD	75F
ASTROLAB	145F
ATHENA	225F
AUTOMATE	75F
CHECK DISK	75F
CLIPSAT	95F
GENEALOGIES	145F
GEOPAM II	145F
GFA SHELL	75F
GUTEMBERG	125F
IBM-ST DISK	95F
ICONES	75F
IMPORT-PP	95F
INITPATH	145F
JOSHUA'S UTILITIES	75F
LT ETUDIANT	145F
MEGAKEY	145F
PILOT IT	145F
RAM DISKES	75F
SUPER FORMATEUR	145F
SUPER SELECTEUR	145F
THE EXENDER	145F
TOUCHES MULTIES	75F
UTILE V2.00	95F

Nouveautés Boutique

LOGGIES ANITA

Une sélection des meilleurs programmes du domaine public, de graphismes magistraux en passant par les jeux, de quoi éveiller les plus exigeants.

AMIGA SHOW	1	75F
AMIGA SHOW	2	75F
AMIGA SHOW	3	75F
AMIGA SHOW	4	75F
AMIGA SHOW	5	75F
AMIGA SHOW	6	75F
AMIGA SHOW	7	75F
AMIGA SHOW	8	75F
MICROSOFT WORD	1	100F

Das Objekt ist jetzt komplett in der Speicherung.

Entre d'ores, uns examps digitals de superfícies existents: [dissidència](#)¹

AMERICAN SHIP
SEARS DU X SHIP
TAHITIANINES SHIP
CROSS PLANE SHIP
EL PAS ANNUAL SHIP

Ces diapositives contiennent toute une panoplie de gags qui nous ne décrirons pas. C'est plus amusant de les découvrir soi-même.

THE KINETIC APPROXIMATION

MATHS-AT-AIR 2T test machine
Test cycle times: 25 hours

"O maîtres de malice, combien de force en théâtre, qui nous jettent
joyeux, sans quelques déception, dans le monde tellement néfaste d'aujourd'hui,
que je n'ose pas nommer, mais que je connais bien." *Antoine*

Pourriez-vous me pour servir dans votre école ?
De la compagnie à la terminale, et j'aurais un diplôme. Ne soyez pas méfiant en général, et si cette matière fait cela, arrêtez de faire et faire la matière suivante de niveau élevé, sans offrir cette classe.

**PHARM-ASSET® ST low residue
Gelcoat** **1000g bag**, **75 flours**

PHARMAC-ASSIST est un logiciel permettant la gestion d'une pharmacie professionnelle et sa préparation de remèdes sous ce problème. Il permet, entre autres, d'indiquer immédiatement les produits disponibles et adaptés au problème rencontré. Vous disposez également d'une facilité de vérification de la date de péremption des produits que, une fois demandée, vous indique toutes les produits périmés de votre pharmacie.

"MEGABANK II" ST new module
Twin video frame 150 frames

Vous la connaissez sous forme de logiciel de gestion de crise que nous devons continuellement développer et améliorer. MEGABANK II dispose maintenant de plusieurs modules supplémentaires, dont un véritable système par étapes d'une fonction «diagnostic» pour chaque opération, du déplacement par exemple dans les transports, ou une grande fonction d'indépendance fonction de validation des opérations. Pour de plus amples renseignements vous transmettre, nous avons disposé dans le catalogue, un bref résumé complété par un rapport détaillé sur MEGABANK II. Il faut de toute à pour l'assistance technique, qui nous rendra des services.

TEX-SOURCE: Paul AMBROSE & MARY (Architectural)

Ce programme vous permet de numériser des envois digicode, lorsque ces derniers sont envoiés par un autre ordinateur, et c'est l'agent qui envoie la lettre à l'agent qui permet ce numérisation. Le programme nécessite la présence d'un lecteur (lecteur RECCORD), et il faut également une carte son (carte PLAYBACK). Vous pourrez utiliser les meilleures qualités de son pour envoyer et recevoir, vous aurez la possibilité d'utiliser vos grilles (carte SONIC).
L'application est très simple, mais elle est très complète.

One development team complete an SCAT-second test because there is less time available.

SHILLING MASTERS 200 francs
See SHILLING MASTERS page 10

Avec MOUSSE-MASTER vous disposez d'un double port serial, communiquant à tout moment, sans que ça pert gagnant (2 prises pas tout). Il vous suffit de brancher, sans boucle, les deux ports des deux prises de MOUSSE-MASTER sur votre ATARI ST ou sur votre AMIGA, pour de brancher vos périphériques sur MOUSSE-MASTER, pour n'importe pas qu'il utilisez un simple bouton, afin de passer de la souris à tout autre périphérique connectable sur le même port.

Tous peuvent faire avec en permanence 2 configurations en état de repos. 1 souris et 1 joystick ou 2 joysticks, étant entendu que ces ports peuvent servir à d'autres choses.

Une liste d'utilitaires graphiques de testes servis qui vous permettent de valider le rapport dans Microsoft Word.
Utilitaires graphiques :
UTILITAIRES GRAPHIQUES 1.TDF
UTILITAIRES GRAPHIQUES 2.TDF
UTILITAIRES GRAPHIQUES 3.TDF
AFFICHAGE.TDF
AMORCION.TDF
CREATION.DESSIN.TDF
HAT.DRAGGING.TDF
SLIDES.TDF
TRAITEMENTS.TDF

Dungen Nibby, la ver de terre, a travers un labyrinthique réseau personnel de dépendances. Peut-être profiterons-nous prendre le volant d'une jeep et traverser un desert hostile, pour se baigner dans les flots des eaux vives des vides terres désertiques, classé dont la compagnie AMERIQUE 1 qu'il vous fera.
NIBBY TSP

Des utilisateurs de programmations et de langages vous aideront
en cas d'erreurs.

ANTIVIRUS TDF

SURVEILLANCE TDF

UTILITAIRES CLI TDF

UTILITAIRES TEXT TDF

UTILITAIRES DIVERS TDF

www.tdf.fr

BON DE COMMANDE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
LIBRAIRIE PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St MARTIN
75010 PARIS

J'ai communiqué du fait que certaines personnes ont une notion très faible de l'anglais et je souhaite les aider.	
Veuillez expédier ces communiqués à l'adresse suivante :	
NOM	_____
PRÉNOM	_____
ADRESSE	_____
CODE POSTAL	_____
VILLE	_____
DATE : ____ / ____ / ____	
SIGNATURE : [elle devra parvenir pour validation]	
<input type="checkbox"/> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> Chaque membre déclare qu'il a lu et compris la PROPOSITION	
<input checked="" type="checkbox"/> Chaque membre	
<input checked="" type="checkbox"/> Chaque membre	
<input checked="" type="checkbox"/> Accepte cette proposition	

Advanced
Dungeons & Dragons
© 1994 TSR, Inc.

CHAMPIONS OF KRYNN

The first fantasy
role-playing epic
set in the ADD
DRAGONLANCE
game world!



Advanced
Dungeons & Dragons

© 1994 TSR, Inc.



Generation A





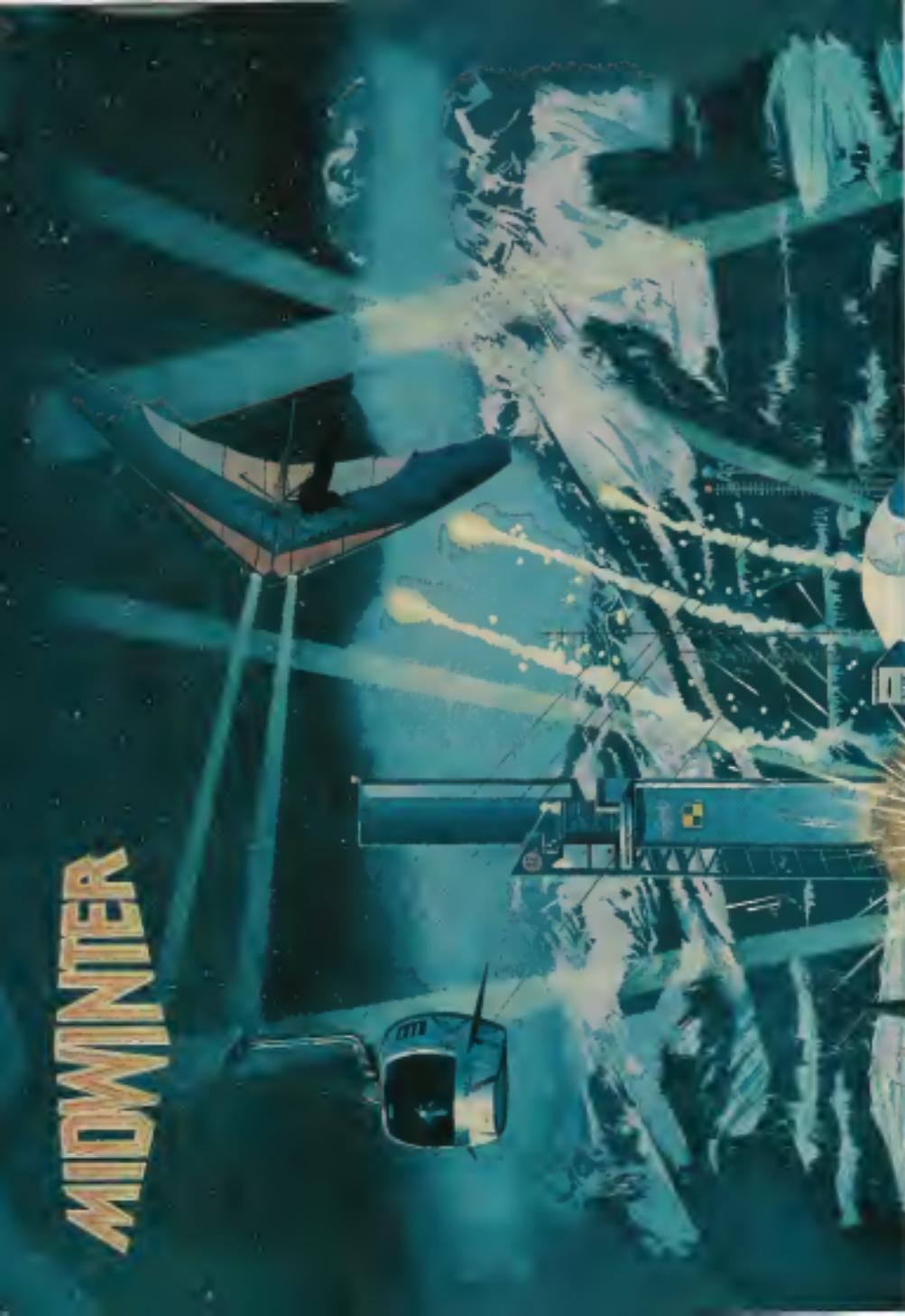
GENERATION X

BLACK
CAGE

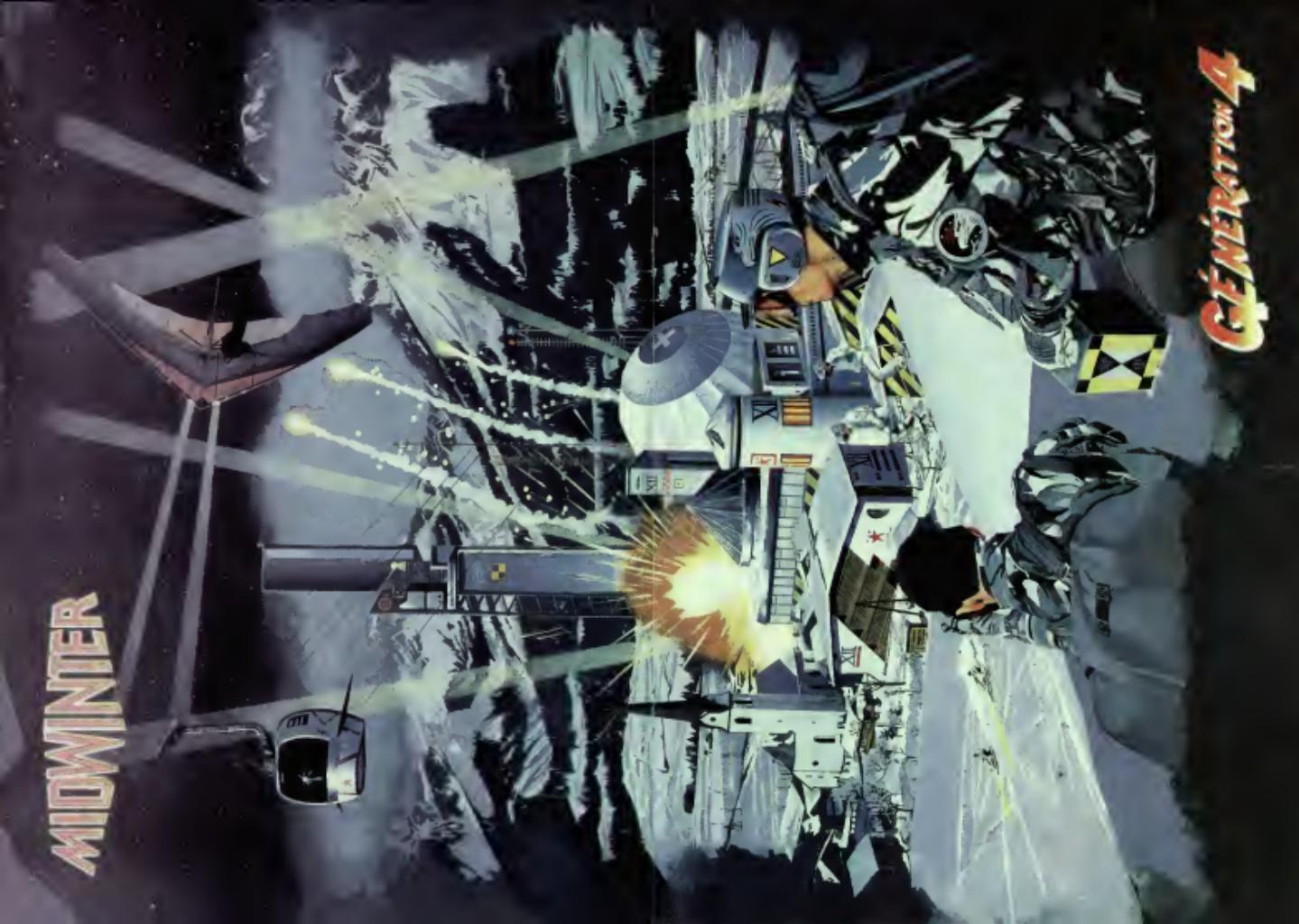


CIMICRAFT

MIDWINTER



MIDWINTER



Generation 4

GRANITON







INTERVENTION

STARFLIGHT





GÉNÉRATION 4

PETITES ANNONCES

GAME'S recherche:

- Pour centre commercial Villaz II un vendeur confirmé à temps complet.
- Pour centre commercial St Quentin en Yvelines un vendeur confirmé à temps partiel.

Adressez CV + photo à GAME'S, bâtiment SAPS, zone industrielle des Loges en Josas 78350, les Loges en Josas.

AMIGA

Vends Amiga 500 + écran 1084 + 2 joysticks + 65 disquettes + boîte de rangement. Le tout état neuf: 5200F Tél.: 48.25.28.08

Urgent! Vends A500 caisse A2000 + souris + prise péritel pour télé + manches + 50 disquettes pour seulement 3600F à débattre. Tél.: 69.01.75.96 après 20h et demandez Bertrand.

Vends Amiga 500 + ext 1 Mo + baffle/ampli 15 W + souris + 3 joysticks + jeux originaux + câble péritel. Tél.: (1) 47.49.56.01

Vends originaux pour Amiga: Defender of the Crown (300F), Barbarian (Psygnosis) (70F). Appeler Jean-François au (16) 81.81.25.48.

Vends interface 512 Ko pour Amiga avec Flarege intégré, neuve: 750F. Tél.: 69.20.96.86 (Eric).

ATARI

Vends Atari 520 STF avec garantie, très peu servi + 20000+ heures, utilisées et GPA + 40 jeux environ + 2 joysticks état neuf. Vendu 3600F (valeur 5500F). Demander Jacques au 39.94.15.49 après 19h30.

Vends Atari STE sous garantie (octobre 89) + nombreux jeux: 3200F (paris et région parisienne). Tél. à Frédéric au 43.28.94.70

Vends multiface ST. Prix: 350F. Etat neuf, notice jointe. Contacter Mr Gaujou Bernard après 15 h Tél.: 30.74.11.45

Urgent! Vends 520 STF + moniteur couleur + sonerie + joystick + jeux et utilitaires le tout en TBE (garantie cassée 5 mois): 4000F. Appeler Philippe au 47.92.35.28 (après 20h).

Vends originaux 520 ST: Fleendish, Freddy Big Top n'Fun, Fls Comix, Flst, Crazy Cars II, Hard Drivin', Saint Car. Demander Frédéric au 61.40.96.98 le soir.

Donne cours d'assemblage sur ST par correspondance. "Apprenez l'assemblage ST et créez votre propre jeu en 6 mois". Méthode simple et efficace; Demandez moi une démonstration. C Javault 38 avenue Galliéni St Maur au 42.83.50.16 le week-end.

Vends Atari XL + 2 joysticks pour 400F + cassettes de Defender, Tennis ext 1 cassette pour 300F. Vente séparée possible. Tél.: 45.65.91.73 à partir de 19h.

Vends jeux sur ST: Skrull, Flst, Mach 3, Tanghan, Chess, Custodian, Double Dragon, Operation Wolf, Flst & Foget, Obliktion: 100F l'un. Tél.: 88.51.05.71.

Vends originaux pour ST de Bloodwyld, War in Middle Earth, Zinc Mac Krakon, Demon's Winter et Times of Lore.

130F pièce + Times of Lore: 130F pièce + Temps en cascade pour deux schémas (en 80F total). Tél: 20.93.65.56

PC et Compatibles

Vends Amstrad PC 1512 SID avec moniteur couleur. Prix: 4000F. Tél: 47.28.77.49, dept 92.

Urgent! Vends Amstrad PC 1512 SID K version manochimme sans la disquette MS DOS + 10 jeux superbes: Targhan, Knight Force, Double Dragon 1 et 2, Ghostbusters 2... le tout vendu 4500F. Tél.: 51.32.15.36 le soir. Ville le chateau d'olone.

Vends originaux sur IBM PC et compatibles (5.25): Double Dragon 2 (200F), Ghostbusters 2 (200F), Speedball (200F), CC2 (200F). Envoyer à Lejeune Christopher, 12 route des remparts, 67260 Saverne-Union.

Vends PPC 640 DD, compatible portable + modem intégré. Logiciels originaux. Documentations diverses. Emulateur manuel. Partant état. Le tout pour 3000 F Tél.: (1) 47.49.56.01 (après 18h).

Vends originaux pour IBM PC et compatibles: Knight Force (mt 84%) 2300F au lieu de 3300F, Balokan (mt 92%) 2000F au lieu de 2700F. Tél.: Treberry au 42.24.95.24 ou (envoyez): La grotte des Alberts, 13126 Vauvertergues.

Vends PC 1512 HD 20 mega + disque dur 20Mo + joystick. 6000F. Mr Grodziski. Tél: 21.26.82.03.

DIVERS

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux + nombreuses revues: 2500F et vends imprimante: 1000F. Tél.: 48.93.91.90, olivier vers 18h.

Vends console nintendo + 2 jeux: 700F et achèteurs un 520 STF double face + 20 jeux pour 2400F (mecchi). Tél.: 43.52.55.31.

Vends 45 jeux originaux avec boîtes et notices dont: Robocop, Falcon, Fermis de mer... A partir de 80F. Demander Stéphanie au 47.38.25.90, 1 rue Bertheaux Dumas 92200 Neuilly sur Seine.

Le serveur Putini's Carnacien vous accueille en semaine de 22h à 6h et le week-end 24h/24h au 89.48.63.15. Téléchargement, hein,

Cherche graphistes, musiciens mais surtout bons programmeurs en assembleur pour créer des démos. Origres Inc, rue de l'Oratoire, 84390 Saulx. Tél.: 90.64.07.50 le week-end.

Réalise joystick aux formes originales. Pour ne plus avoir le même "joy" que son copain! Contact: Edouard Gonçalves, 23 rue de la Mouillée longue 71200 Le Creusot. Tél.: 85.55.54.62 (après 18h).



PETITES ANNONCES

Où étais-je en équation ou CGP de 10 livres (ou de 25 livres pour les abonnés) à l'ordre de Pressingage.

ATTENTION:
NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ÉCHANGE DE SOFTS PIRATES.
FAITES PASSER!

DEMONS

Concours

DEUX ARCHIMEDES A GAGNER!

Réalisez une démo sur votre ST ou sur votre Amiga, et gagnez un Archimedes (modèle A3000) et son moniteur multisync, offerts par ASHIV! Comme vous sarez nombreux à participer, nous serons obligés de vous départager, vous pensez bien! Un jury se réunira donc pour élire la meilleure démo sur ST, et la meilleure démo sur Amiga.

Vous pouvez programmer votre démo en n'importe quel langage, nous ne tiendrons compte que du résultat, ce que nous verrons sur l'écran. Pour noter les démos, nous tiendrons compte de l'originalité, du travail graphique et sonore, de l'animation, et nous apprécierons tout particulièrement celles mettant en valeur les possibilités de la machine en question.

Votre démo devra tourner sur tous les modèles d'Amiga 500 ou d'Atari

520 ST. Vous nous avez questionné à propos du STE. Vous n'avez pas le droit d'utiliser les capacités du STE. Ou alors, réalisez une version ST et une version STE, celle-ci nous mettra de bonne humeur pour juger la première.

Le thème de cette démo devra tourner autour du 3615 GEN4, notre serveur de plus en plus "sophistiqué". Vous avez le droit de reprendre les différents logos utilisés dans Génération 4. Attention, toute démo utilisant des masques ou des graphismes tirés de jeux du commerce seront automatiquement disqualifiées, c'est totalement interdit!

Nous comptons proposer les meilleures démos en téléchargement sur le 3615 GEN4 ou sur disquette à la Boutique.

Les résultats seront publiés dans Génération 4, ST Magazine, et sur le 3615 GEN4. Toutefois, de par le caractère un peu spécial de ce concours, nous nous engageons à ne pas dévoiler les coordonnées de ceux des participants qui nous le demanderont, en respectant par ailleurs la plus grande discréetion quant à leur identité.

Vous pouvez écrire ce que vous souhaitez dans votre démo, pourvu

que cela reste conforme à la loi et que le thème reste le 3615 GEN4. Vous avez le droit de vous présenter au public, pas de problème.

Si vous avez des questions à nous poser ou des détails à demander, vous pouvez nous contacter en Bal DEMOS 3615 GEN4 sur le serveur ou par courrier à l'adresse suivante:

3615 GEN4
19 rue Hippolyte Moreau
75018 PARIS

C'est aussi à cette adresse que nous attendons vos disquettes, le 31 mai au plus tard.



Quelques personnes ou groupes ont déjà annoncé leur intention de participer VB, ST-Connexion, the Kirschwasser Crew, les Technocrates, Joshua, the Tec, Vegetables... Au boulot!

Offerts par ASHIV, importateur exclusif de l'Archimedes en France.



LE BIDOUILLEUR MALADE

Nombreux ont été les Ataristes à apprécier l'initiative à T'Ataric proposée le mois dernier par GILLUS. Vous trouverez à la fin de la rubrique la solution au petit exercice-challenge qu'il nous lengat. Nul doute qu'il récidivera dans peu de temps.

Je ne vous propose que des Ataristes ce mois-ci, et cela me permet de vous rappeler que vous pouvez acheter pour 20 francs (Seullement 20 francs! Comment fait-il?) le soft DISCPAC. C'est un excellent éditeur de secteur, et nous ne bosserons plus qu'avec lui.

DUNGEON MASTER ET CHAOS STRIKES BACK

CELEBRIMBOR vous propose de doper vos personnages de DM afin de les réutiliser dans CSB. Faites une copie de votre original (Ne bidouillez jamais vos originaux, malheureusement). La sienne, c'est la version française, la 1.3.

Printez MUTIL et éditez le fichier DUNGEON.DAT dans la version française 1.3, vous donnez agré aux adresses suivantes: 129D (jusqu'à 12C0), 12EB (jusqu'à 12FA), 1345 (jusqu'à 1354), 1395 (jusqu'à 1308), 13AF (jusqu'à 13BE).

Si vous avez une autre version, oubliez ces adresses et recherchez les adresses suivantes:

01 24 01 39

03 00 02 21

02 1C 02 1C

04 2C 03 08

04 04 01 3C

A chacune des adresses trouvées, tapez AA 22 AA 22 AA 22. Passez (sur curseur) les 3 octets suivants, ne les modifiez pas. Puis écrivez 32 AD 99 (passer un octet) et écrivez 32 AC 99.

Voici ce que ça donne, AA 22 AA 22 AA 22 XX XX XX 32 AD 99 XX 32 AC 99, etc.

XX signifiant que vous ne devez pas toucher à cet octet.

Laxos, Lutitas, Starm, Tugy et Gando sont crédités de 999 points de vie, 999 points d'endurance et une force magique quasiment infinie. Enfin, ces autres caractéristiques (force, agilité, dédérance, etc.) seront toutes entre 170 et 210.

Ensuite, sous CSB Utility Disk, vous chargez le fichier DUNGEON.DAT modifié et vous demandez la conversion pour pouvoir profiter de ces personnages sous CSB.

CELEBRIMBOR remarque qu'il vaut mieux ressusciter que réincarner. Super, non? Et pour ceux qui n'auront rien compris, qu'ils se rassurent, il existe tout plein d'utilitaires dans le Domaine Public, ils seront disponibles sur le serveur dès que le téléchargement sera prêt [0].

DOUBLE DRAGON II

Il voulait faire le jeu tranquille, il a cherché les vies infinies, il s'appelle GILLUS. Sur le disque 1, à l'aide de DISCPAC, cherchez la séquence 633900020A67 et remplacez par 600400020A67. N'oubliez pas de remplacer 633900020A67 par 600400020A67, sinon votre 2ème joueur sera jaloux.

DARIUS +

Entre deux cours de physique, TOUBAB s'entraîne devant son ST et cherche des vies infinies, pour notre plus grand plaisir. Avec DISCPAC, cherchez la séquence 536E9F2A et changez-la par 4E714E71.



Entre deux cours de maths, il colle ses yeux au moniteur et cherche l'imperméabilisation au decor. Remplacez 81000A04 par 4E714E71. Une bonne chose de faire.

CORSAIRES

Entre deux accidents de voiture, ARIPOCH cherche des Atarist, pour notre plus grand plaisir. Vous comment obtenez 2550 points d'énergie dans la première partie. Editez le fichier DATA.1, et remplacez 303C000033C00 par 303C00FF33C0. Pour les vies infinies dans la seconde partie, éditez le fichier DATA.2 (comme c'est surprenant!), et remplacez 3FC00050002AC02 par 3FC0000002AC02.

OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN)

Entre deux conseils sur le serviteur, ARIPOCH a déclenché Operation Thunderbolt pour vous, et uniquement pour vous. Avec DISCPAC, remplacez 3028000E690E et REMPLACEZ par 302C004E690B. En faisant cette opération deux fois, vous obtiendrez l'énergie infinie.

Voulez-vous des chargeurs supplémentaires?

Rien de plus simple, il suffit de chercher la séquence (sur le disque 1) 317C00060004, et remplacez le 5 par le nombre de chargeurs attendus.

Préférez-vous avoir des chargeurs infinis?

Comme vous voulez, remplacez 5388000A317C0028 par 60024E71317C0028. Vous le faites deux fois, alors ça ne marche pas.

Souhaitez-vous des requêtes supplémentaires?

3615

GEN4

YABONI!



Essayez de chercher 317C0003000C et remplacez le 3 par ce que vous voulez, ça vous regarde.

Jugez-vous que les requêtes infimes sont plus intéressantes? Fastoche, cherchez 5368000C117C0006 et remplacez par 6024E7117C0006. On le fait deux fois, ou bien je ne réponds plus de rien.

Quand je vous disais qu'ARIOCH l'avait déstiqué. C'est maintenant au tour des cartouches d'être infimes. Remplacez 536800086608117C par 6024E7160026117C. Si vous ne le faites pas deux fois, il ne faudra pas vous plaignir...

TEMPEST

Le magicien ARIOCH a cherché un truc pour les vies infimes. D'un coup de baguette magique dans le programme, il a cherché 043900010000224E et transformé le 01 par un 00. Pour les zaps infimes, il a regardé dans sa boule de cristal et a vu 91B90003B6DE. Il a remplacé 91B9 par 6004. Puis il a cherché 42B90003B6DE et il a remplacé 42B9 par 6004, en faisant cette modif deux fois.

LES PORTES DU TEMPS

C'est un jeu d'aventure, et GILLUS en avait assez de perdre de l'énergie, il a lancé DISOPAC, a écrit le fichier POR et a cherché 91B90003B6DE. Il a remplacé 91B9 par 6004. Puis il a cherché 42B90003B6DE et il a remplacé 42B9 par 6004, en faisant cette modif deux fois.

CONTINENTAL CIRCUS

Entre deux greetings, TOUBAB trouve les crédits infimes pour Continental Circus. Cherchez 5339000404C45 et changez-moi tout ça par 4E714E714E71. TOUBAB salue tout particulièrement Delf des TCD, le groupe TEC (qui sortira une nouvelle démo en mars) et à Zinc. Sauvons-les nous aussi, égitions nos petits drapées!

CHASE HQ

Entre deux drapées, TOUBAB cherche des trucs pour CHASE HQ. Entre deux drapées, TOUBAB cherche des trucs pour CHASE HQ. Les crédits infimes par exemple; métamorphosez la séquence 53390001B6E0 en 4E714E714E71. Il faut le faire DEUX fois. Pour le turbo infime, cherchez 5375000039F0 et remplacez par 4E714E714E71.

STORMLORD

Vies infimes: 536D000A en 4E714E71. Il faut remplacer l'une par l'autre. Devinez laquelle.

SOLUTION DE L'EXERCICE PROPOSE DANS L'EXCELLENTE INITIATION AU PATCH DU CELEBRE GILLUS

Je tiens tout d'abord à remercier toutes les personnes qui m'ont écrit sur le 3615 GEN4 et je vais répondre ici à certaines de vos questions...

Oui, vous pouvez prendre MONST2 à la place de MONST ou même tout autre débugger mais, dans ce cas, répondez-vous à la documentation de votre débugger.

Oui, vous pouvez prendre MUTIL à la place de DISCPAC ou même tout autre éditeur de disque mais DISCPAC est mieux et le programmeur de DISCPAC est plus sympa que les autres et DISCPAC est essayé et approuvé par GILLUS!

Par contre, vous pouvez appliquer le principe de l'initialisation sur d'autres jeux mais évitez de la suivre à la lettre! 2+2, c'est une addition, le résultat est 4. 16+16, c'est aussi une addition, et pourtant cela ne fait pas 4! Les initialisations au patch, c'est comme les additions!

SOLUTION

Comme dans l'initiation, toute adresse commençant par une "1" est donnée en hexadécimal et est à recalculer à partir de l'adresse où s'est logé votre programme. Pour moi cette adresse est toujours \$1E400.

Donc nous voulons empêcher le programme de nous obliger à recommencer plusieurs fois le même tableau sous le prétexte futile et ridicule que nous avons été trop mauvais.

Survaut le même principe (tronqué le mois dernier), nous allons chercher la chaîne "TROP MAUVAIS", donc Get Text TROP MAU et on trouve la chaîne TROP MAUVAIS en "36616".

On revient au début et on fait un Get Instruction "36616". On trouve à l'adresse "20210" un PEA "36618". On remonte la recherche, et on voit que la routine qui affiche le texte "TROP MAUVAIS" démarre en "201F6 (CLR.B)", car juste avant il y a un BPA.

Donc, dernière opération: Get Instruction "201F6". Et aux adresses "20112" et "2011E" on trouve BNE "201F6".

Voilà, il suffit de les remplacer par des NOP (No Operation, le processeur passe du temps à ne rien faire) et le tour est joué!

On repère les 2 chaînes à chercher avec DISCPAC: \$300 6600 09E2 et \$300 6600 0006 (on inclut aussi le SUBO pour être sûr de tomber sur la bonne chaîne lors de la recherche). Une fois trouvées, on les remplace par \$300 4E71 4E71.

Ici, dans les octets recherchés, il n'y a pas d'adresse, donc nous n'utilisons pas le petit calcul donné dans l'initiation, qui est à appliquer, je vous le rappelle, uniquement sur les adresses.

Voilà j'espère que vous avez été nombreux à avoir trouvé tout seul...

GILLUS

SIN CITY



Contant de ses très bons amis dit un voyage des amoureux
gigantesques, des parcs dévastés, des monstres violents en armes
"N'allez pas empêcher un seul jour à la Mer, et vous allez voir ce que
vous allez faire!"

Bertrand, avec Sam City, le jeu pléonome, du le milieu de l'année 1985, donne en tout le dessous des cinq meilleures villes du monde.



Dordogne dans le soleil, tels l'imposants de l'Ouest, de construire à partir de nos routes propres ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une situation où tout est gris, en temps mal.

L'inchant des étoiles, des roches, des montagnes, des sapins, des arbres et même des centrales nucléaires. Organisez la table de votre ville, engagez des policiers et créez des quartiers actifs.

Consultation: You can consult the professionals in your organization. They



SIM CITY

**Ce que
vous devez
absolument
savoir sur le jeu
de l'année!**



est en cours au moment de l'appel.

Saint-Dié est presque vaincu¹² ! La guerre a été remplie d'années et de batailles. Contrairement aux combats et aux batailles apposées, on n'entend pas les voix éteintes. Les voix grandissent, ces querelles épidémiques croissent. Depuis plusieurs années maintenant la vie de notre ville se déroule dans un mode épique, sous poème à long, pleine de tonnerre, de secousses, de bruit, de feu. Seulement Saint-Dié renoue du tout début de l'année 1916 au plus haut de la puissance et de sa puissance sociale [les deux dernières



San City est unique dans l'hexagone : sur 8 stations vont finir : ille de Jersey, Detroit, Koenigswinter, etc. Et malgré son exceptionnelle puissance de jeu, San City reste simple et joue avec son système d'offense. C'est pourquoi il a été élu *Final Four* dans les deux dernières années. **WORLD CHAMPIONSHIP 1998**

The Maxis logo consists of the word "MAXIS" in white, bold, sans-serif capital letters, centered on a blue ribbon banner. The banner is set against a yellow circular background.

INFOGRAPHES



INSPIRATIONS

L'ACTUALITÉ DU JEU

CIVILISATION

Jeu de société
Édité par Jeux Descartes



La version française de Civilisation, c'est une occasion de découvrir ou redécouvrir un monument incontournable du jeu de plateau. Ceux qui ont passé des journées et des nuits à bâiller une société prospère me connaissent...

Le jeu est doté d'un système relativement complexe, mais l'innovation de la traduction consiste en une version simplifiée, permettant éventuellement aux débutants de ne pas être déroutés.

Parlons du contenu de la boîte (messager): la carte, égale à elle-même, renvoie les personnes

Le deuxième plan de l'empereur romain Auguste, dénommé *Plan de l'empereur romain Auguste*, montre les pays riverains de la Méditerranée, berceau de la civilisation indo-européenne, de Carthage à Babylone et de la Mer Noire à la Mer Rouge. Des territoires sont décomptés, et le rapport des principales cités qui commencent leur henné de gloire tout au long de l'Antiquité - Byzance. Trois ou Taxis (appelée-voix des Aventures de l'Arche Perdue) - sont marqués par des carreaux noirs, ou blancs pour les villes immortelles.

Une deuxième "carte", plus exactement un grand tableau appelé Table de Succession Archéologique (ou TSA) sort de l'émission pour l'analyse de chaque période.

Vous-en-en en effet au jeu lui-même chaque joueur incarne un peuple, une civilisation (Afrique, Italie, Crète, Asie, Egypte, Babylone, Assyrie, Thrace et Illyrie) et se charge de faire "avancer" celle-ci. L'action débute à l'ère néolithique, et chacun dispose d'un seul pion; il débute au niveau de l'établissement de Tribus. Le principe de progression est simple: à chaque tour de jeu, le nombre des pions est doublé. Le but à atteindre est tout aussi simple: occuper des Territoires, et s'assurer plusieurs sites de ville. Les villes donnent accès au commerce et permettent de franchir la première étape de la TSA. Le commerce est matérialisé par des cartes, représentant les valeurs échangeables de l'époque: sel, tasses, grains, épices... Ces cartes sont distribuées aux joueurs contrôlant des villes, selon le nombre de celles-ci. Les cartes de commerce permettent d'acheter des cartes de civilisation, comme navigation, poterie, philosophie, qui donnent des avantages aux civilisations les possédant et qui sont des conditions de victoire finale.

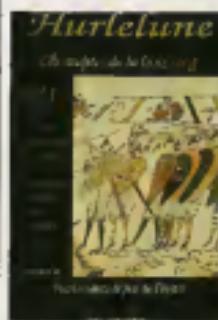
On le voit, le système est assez bon à gérer, mais en même temps très rigoureux, et une bonne application des règles rend le jeu assez fluide. Il est recommandé, si possible, de jouer à 6 ou 7 : cela allonge la durée des parties (jusqu'à 2 ou 3 jours...) mais priviliege la négociation, les alliances, la stratégie de jeu tout en finesse ; en effet, plus on est de fous, moins il y a de raz : cette célèbre boutade prend toute sa signification, car cette grande partie vite bien réduite lorsque 7 joueurs présentent s'y

fame une place au soleil! Des conflits meurtriers se tardent pas d'éclater, et il convient de se montrer diplomate, car comme souvent, un joueur trop en avance voit ses adversaires se liguer contre lui et ses chances de victoire s'envoler du même coup.

Civilisation est certes un jeu passionnant, dont la traduction s'est faite attendre, mais qui devrait permettre de rallier et d'augmenter le public d'inconditionnels jusqu'alors relativement restreint.

TH.

HURLELUME : CHRONIQUES DE LA LUNE SANG (1 & 2)



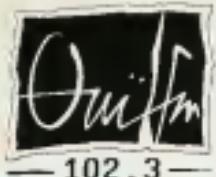
Édités par Dragon Radieux, ces deux livrets sont consacrés au XI^e siècle et XII^e siècle, respectivement. Dans chacun d'eux, vous trouverez une étude détaillée de chaque de ces époques tant d'un point de vue social, économique que politique, pas de panique (NDLR : lire large friendly letters!), cela n'a rien à voir avec vos livrets d'étude: bon écrit, agréable à lire, tensé d'humour et affilable au coeur de vos aventures. Une introduction à chacun des livrets vous replonge dans cette ambiance changeante et envoûtante, après tout l'historie n'est peut-être pas aussi réelle et rassurante que dans vos manuels d'histoire. Et si... certains personnages de notre histoire de France avaient été d'anciens voyageurs? S'ils avaient rencontré le Venerdì?.. Rêve ou réalité?

Quel qu'il en soit dans le premier supplément, vous pourrez aussi trouver un dossier complet sur un animal de légende : le loup. Savez-vous vraiment de quoi il s'agit ? Vous trouverez aussi des aides de jeu pour jouer en campagne, pour développer votre nouvelle et que vous pourrez inclure dans votre campagne et cafin, quatre synopses pour ceux en mal d'idées ou de rêve.

Dans le deuxième supplément, en plus de l'étude historique, vous trouverez un dossier sur les repas, très complet et attractif, mais également des stades de jeu sur certains aspects des personnages, ou encore la meilleure façon de gérer et comprendre le rêve, et de nombreuses réponses aux questions que vous pourrez venir poser (NDRL 422). Enfin, trois scénarios concourent au deuxième volet. Vous vous en doutez, on a beaucoup appris à propos ces deux suppléments que l'on joue à bien des aspects indispensables : histoire et réalité, certaines précisions sont voulues pour voyager de l'un à l'autre en toute sécurité, ou rentrer.

Plus de détails sur l'écoulement dans un meuble en pente

50



Organisé par CASUS BELLI
avec le concours de la FFJDS

Championnat de France



**Salon des Jeux de Réflexion
Porte de Versailles - hall 3
samedi 14 et dimanche 15 avril**

Bulletin d'Inscription

a découper ou recouper et

a renvoyer avant le 31 mars à Casus Belli Championnat de Wargame, 5 rue de la Faune, 75003 Paris

Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 60F. Je recevrai un dossier de participation comprenant règlement, règles complètes et inscriptions.

Je désire être hébergé gratuitement (dans la limite des places disponibles)

nuit du 13 au 14 avril

nuit du 14 au 15 avril

nuit du 15 au 16 avril

Je joins dans ce cas ma réponse au "Concours Casus Belli - 1991"

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Signature



**3615 3615
CASUS AKELA**

JAMES BOND

Jeu de société

Édité par Jeux Descartes



Dans la même maison d'édition, après le jeu de rôle, voici le jeu de plateau ayant pour thème le célèbre James Bond. On notera sur la (massive) boîte que notre héro est représenté, marketing oblige, l'effigie du représentant et dépositaire acquis de l'inimitable création de Ian Fleming, à savoir le navrant Timothy Dalton, à nous avis le moins délic des quatre frères.

Mais telle de méchante plasmaterie, parlons du contenu de cette (massive) boîte : en premier lieu, une carte double, représentant notre belle planète, avec un superimposition située dans des villes où 007 a causé beaucoup de voltiges et de vagues) où, je cite "se préparent de nombreux projets menant le monde en péril".

Chacun incarne un agent secret, que ce soit Bond ou bien un personnage que les aficionados reconnaissent comme étant un protagoniste d'un des films de la saga. Les différents agents (12 en tout, dont 6 femmes, qui a dit que les films d'action étaient phallocratiques ?) vont devoir utiliser au mieux les informations et gadgets qu'ils gagneront (représentés par de petites cartes très "kitch") ainsi que leurs pouvoirs respectifs (psychologique, forces ou efficacité), à chacun son truc) afin de neutraliser les criminels triplés dans leurs bases secrètes. Le système d'action est assez simple, mais rapide et ais à gérer ; la partie prend fin, toute de combattants, le plus beau tableau de chasse est déclaré vainqueur, il lui est remis un "permis de tuer".

Un jeu à conseiller aux nombreux fans de 007, qui auront plus de facilité à se plonger dans l'ambiance glacée et sophistiquée sans la légendaire musique !

T.L.

COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK

Supplément à AD&D 2e édition

Édité par TSR



La 2e mouture du vétéran des JDR a redonné un coup de pouce à ce noble vicillard. Rationalisation, restructuration et simplification ont été les meilleurs mots de cette nouvelle version, "l'original" commentant, il est vrai, à ressembler à une jungle. Face à la profusion de nouvelles classes et règles optionnelles de tout poil, les "DMG" et "Player", parus en 1989 ont un côté sportif rassurant : la psychos des additifs, la banlieue de ne pas être à jour ne laisse pas pas un mois de répit au malheureux DM

soucieux d'actualité !

Du passé faisons table rase ! Retour aux quatre catégories

de base : warrior, priest, wizard et rogue sont les nouvelles appellation génériques des classes essentielles qui constituent l'univers de notre bonne vieille héroïe-fantasy. Ces quatre ensembles ont donné naissance à quatre volontés traitant chacun d'une catégorie de classes : le premier est paru, il traite naturellement du guerrier, figure de proue des aventures médiévales-fantastiques. AD&D2, c'est le grand retour de "très infernal" : guerrier-pédoncule-ranger. Avec ce "manuel du parfait guerrier", à conseiller vivement aux adeptes de l'éripage méthodique comme à ceux qui souhaitent incarner un vrai personnage sachant aller constance et finesse, la diversité est à l'honneur ; en effet, il vous est loisible de "chier" votre combattant préféré en lui donnant une origine, un background particulier parmi les quelques 14 types préétablis. De l'amazone au pirate, du cavalier au barbare, nombreuses sont les possibilités ; ce ne sont pas des classes, ce sont des tendances dues à la provenance de chaque personnage et de ses activités spécifiques ; chaque DM est libre d'appréhender l'opportunité de tel ou tel personnage (un pédoncule-pirate hobby?).

En-dehors de cette excellente initiative, cet édifiant ouvrage (couverture souple "imitation cuir" avec lettrage doré) au design novateur chez TSR est doté d'éléments intéressants sur les compétences propres aux guerriers, au matériel, mais aussi concernant d'éventuelles campagnes peuplées principalement de guerriers. A noter également des profils "psychologiques" esquissés afin d'aider à événuels débats, qui leur permettront peut-être d'ajouter une touche de "role-play" cher à tous.

Un chapitre important est enfin consacré au combat lui-même, avec de nombreuses aides de jeu (pour le combat sans armes notamment, avec des règles simplifiées sur les arts martiaux) abordant à peu près toutes les facettes d'un combat relativement réaliste, sans toutefois trop salenter le jeu.

Voilà en bref un supplément qui n'est pas un gadget, à déosseiller cependant à ceux qui malminent mal les règles de base, et qui nous fait attendre avec impatience la parution des autres volumes.

T.L.

BD

LE RETOUR DU CONCOMBRE MASQUÉ (MANDRYKA)

J'AI LU BD



Grièce à J'ai Lu BD, mettez un concombre dans votre poche ! Il vous est enfin possible de soutir, aux heures de pointe, votre album préféré de votre poche de blouson (ou de trousse...), et de vous gondoler devant les yeux ébahis de vos concitoyens.

Mandryka s'est taillé une place bien à part dans le monde de la bédé, en créant vers 25 ans, l'unique Justicier 100% végétal.

Il "cultive", tout au long de ses aventures éminemment potagères, le délice et l'absurde, dotant cet estimable

Héros d'un vocabulaire aussi vert que lui ; il est notamment l'inventeur du pétilage dans la choucroute, et dispose

d'inévitables telles que "tutu à poche" ou "brûlé à poche", qui font passer ce cher Capitaine Haddock, pour un scénariste.

L'album des "reloux" est, comme son nom l'indique, le deuxième d'une longue série. On y voit peu son fidèle chouanne, compagnon de route dévoué; en revanche, on remarque la présence quasi obsédante d'une horde d'éléphants de sable de huites.

L'art du loup-garou est omniprésent, dans les décos, les petits personnages grotesques (qu'on retrouvera chez Groth), que sans je crois.

Le Catecumène est devenu un classique, au style inimitable bien que souvent récupéré; chaque reloux est bénéfique, même si elle risque de causer quelques douleurs abdominales... T.L.

LES AVENTURES D'ALEF-THAU : L'ENFANT TRONC (ARNO/JODOROWSKY)

J'AI LU BD



C'est en 1982 que ce personnage étrange prend vie, dans les pages du général et délibré Métal Hurlant. Père d'Asa, il naît sans bras, ni jambes, peu importe, aidé par Mirra, animal de légende, il grandit et devient un bel enfant. Son destin est de retrouver l'intégrité de son corps, de conduire un peuple vers la liberté... Son étrange pouvoir mental lui permet de se dédoubler au travers d'un corps fantasmagorique possédant bras et jambes, capable de générer des illusions. De nombreux compagnons l'accompagnent dans sa quête, au prix de leur vie. Conte fantastique étroitement mêlé à l'heroïc-fantasy, cette saga est l'épopée de la passion romanesque, de la violence où s'opposent magie et amour. Cette fable moderne est illustrée par Arno, disciple laborieux (conscient ou non) de Moebius, qui réussit malgré tout à tirer son épingle du jeu. A vous de juger. S.D.

jean-vincent. Comme fantastique étroitement mêlé à l'heroïc-fantasy, cette saga est l'épopée de la passion romanesque, de la violence où s'opposent magie et amour. Cette fable moderne est illustrée par Arno, disciple laborieux (conscient ou non) de Moebius, qui réussit malgré tout à tirer son épingle du jeu. A vous de juger. S.D.

RICHARD CORBEN

Pour ce nouveau dossier, un grand dessinateur de notre siècle, un de ceux qui laissera son empreinte dans l'histoire de la bande dessinée, il n'y en a pas tant que ça: Richard Corben.

Né aux USA en 1947, il commence sa carrière dans l'animation aux Studios Calvin Production de 1963 à 1972. C'est en 68 qu'il publie ses premières planches dans le fanzine Combodon. Il entamera sa carrière de dessinateur à cette date. Edité par la presse underground, il publie Skull, Anomaly, Death Rattle, Fantagor, et signe Rich Corben ou Geric Corben. Son œuvre la plus marquante reste Rowdy. A partir de 70, il change de maison d'édition pour le groupe Warren, où il fait paraître Creepy, Eerie et Vampirella. Ses premiers longs récits sont publiés en France par Métal Hurlant. On notera Des en 73, Les Mille et Une Nuits en 79 en collaboration avec le scénariste Jan Stenad, La Chute de la Maison Usher en 85.

OGRÉ RICHARD CORBEN



LE MILLE ET UNE NUITS



R. Corben entre de plain-pied dans la bande dessinée avec Rowdy, puis avec Des, dont le premier album lui demande 5 ans de travail. Corben est l'un des premiers dessinateurs à utiliser l'affrographie, le faisant passer maître dans la composition de décors baliseants et de personnages à l'étrange hyperréalisme. Ces personnages sont gêneux dans leurs formes, et d'une complexité mentale très humaine. Il mélange différents styles avec brio et grâce, passant du noir et blanc à la couleur, de la plume à l'encre. Tout à fait novateur pour les années 70, il reste extrêmement moderne. Ses personnages décadents et leurs problématiques sont intemporels, et expriment une modernité de très loin contemporaine. A suivre.

Dans notre prochain numéro:

Série et fin du dossier Corben.

Liste complète des œuvres de Corben et d'András.

Appel à un nouvel auteur: Pétronin.

S.D.

BOUQUINS

LES ABOMINATIONS DE YONDO (CLARK ASHTON SMITH)

Éditions Néo



C.A. Smith (1893-1961), peintre, sculpteur, poète, vécut toute sa vie en Californie. Autodidacte, il pratiqua mille et un petits métiers: journaliste, bûcheron, mineur, jardinier, dactylographe... C'est à 35 ans qu'il rédige ses nouvelles fantastiques, plus d'une centaine en 1929 et 1935. Néo vous propose l'intégralité de ses œuvres au travers de sept volumes, soit *L'Île Inconnue*, *Ubbo-Sathla*, *L'Empire des Nécromanciens*, *La Gorgone*, *Le Dieu Carnivore*, *Les Abominations de Yondo* et *Morsylla*. Les décors de ses nouvelles sont luxuriants, moites, étranges, terrifiants; mondes disparus, engloutis, parallèles. Ils sont tous maîtrisés, d'une argotique qui s'inscrit toutefois comme une dévotion. Le style est celui du journaliste incisif, perspicace, complété par celui du poète qui lui donne tout son lustre et sa chaleur. Un écrivain fantastique à redécouvrir.

S.D.

LE DÉMON DES MORTS (GRAHAM MASTERTON)

Éditions Néo

Graham Masterton

LE DÉMON DES MORTS



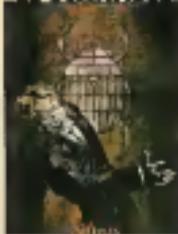
G. Masterton (1946) commence sa carrière comme journaliste pour devenir très rapidement écrivain. Il publie cette romans fantastiques dont *Le Djinn* (toujours aux Éditions Néo) que je vous conseille tout particulièrement. Notre récit, lui, se déroule à proximité de Salem, alors que la femme de notre héros vient de décéder dans un accident de voiture. Un mois plus tard, c'est le plongeon dans l'abîme du fantastique et de l'horreur. Malgré les apparences, ce n'est rien à voir avec les scènes opérées d'épouvante que l'on nous déverse au cinéma ou à la TV. Bien au contraire, les personnages sont monstrueux, horribles ou presque (tous les personnages de ce type de littérature ne sont pas des teenagers ou des familles américaines grotesques et stupides). Masterton vous emmènera au bout de l'heureur et du drame psychologique avec humour, gribouillages de drôles et sucrerie frénétique, pour finir dans l'épithèse. Peut-être un peu exagéré, à vous de voir!

LE SCARABÉE (RICHARD MARSH)

Éditions Néo

Richard Marsh

LE SCARABÉE



R. Marsh (1857-1915), écrivain policier de l'époque victorienne (Angleterre) commence sa carrière d'auteur à 12 ans pour la finir à sa mort, en 1915. Dans le domaine du roman policier, il fut l'un des premiers à donner le rôle du héros détective à une femme. Mais ses plus grands succès sont du domaine du policier fantastique, notre ouvrage en étant un parfait exemple. Rédigé dans un style fluide, cette intrigue au suspens contemporain est un savant mélange d'humour, de sensibilité, et de terreur, dignes des classiques du genre. Une étrange créature, issue des flammes du temps et de l'Egypte, terrifie et apprivoie la mort à sein de la meilleure société londonienne à la fin du 19^e siècle. L'image est originale, l'épaisseur des personnages est une peinture saisissante de l'époque et de ses macars. Un roman dans la plus pure tradition du Roman Populaire, à qui de nombreux écrivains doivent leurs lettres de noblesse.

S.D.

SOUS LES ARCADES

Le mois dernier, nous n'avions pu vous présenter grand-chose. Ce mois-ci, l'événement se situe au niveau de l'arrivée de nouveautés aux titres déjà allechants, R-Type 2 et Chase HQ 2. Des jeux qui ne manqueront pas d'être adaptés en cours d'année sur nos micros !

R-TYPE 2 (IREM)

A première vue, non ne distinguons cet R-Type 2 du premier de nom, et tout cas pas le vaisseau, qui est totalement identique, ni les armes supplémentaires, qui n'ont pas changé.

Par contre, le jeu est graphiquement beaucoup plus beau, et c'est surtout au niveau des tableaux et de la jouabilité que R-Type 2 se distingue du premier, et devient à la fois un jeu inoubliable. En effet, R-Type 2 est plus agréable à jouer que le premier, même si certains obstacles sont toujours loin d'être évidents à passer. Il faut dire que cette fois-ci, chez Irem, ils se sont éclatés au niveau des idées. Imaginez un niveau où votre vaisseau plonge par moment sous l'eau, histoire d'échapper à des ennemis! R-Type 2 devient à l'occasion le meilleur shoot'em up du genre, et le plus innovateur de ces derniers temps, uniquement au niveau des tableaux, le reste n'ayant décidément pas du tout changé depuis R-Type...

Note: 9/10

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION: CHASE HQ 2 (TAITO)

Et voilà. L'inévitable est arrivé, au moment même où les adaptations de Chase HQ sortaient sur nos machines, la seconde moitié de ce jeu était déjà dans les salles d'arcade!

Malé Criminal Investigation est plus qu'un remake, c'est une véritable suite, qui propose bien des améliorations par rapport à l'original.

La plus importante des nouveautés, c'est sans aucun doute que vous pouvez désormais tirer sur les voitures ennemis. Autant dire que cela renouvelle tout l'intérêt du jeu. Côté améliorations, on compte les changements de temps, la zone qui maintenant monte et descend, et les tornades qui sont parfois encore plus meurtrières que dans Chase HQ. Côté jeu, ce dehors du fait que vous pouvez tirer, il faut noter que le bendit à intercepter à chaque niveau est désormais aidé par des complices, que vous devrez éviter ou détruire au passage! Bref, Chase HQ 2 est plus beau, plus rapide, plus jouable. Meilleur, quoi!

Note: 10/10





GEN CANCANS

NOUVELLE BAISSE SUR LA GAME

AMIGA 500

Depuis le début février, l'Amiga 500 ne coûte plus que 7180F avec lecteur couleur, et seulement 3690F pour l'unité centrale seule.

Clé extérieure, le lecteur couleur vaut maintenant 2500F, et l'extension mémoire, 990F. J'en connais qui vont enfin pouvoir jouer à Dungeon Master.

GENERATION 4 GRANDIT

Nous avons quitté notre placard rédactionnel pour prendre position dans des locaux beaucoup plus grands et beaucoup plus beaux. De ce fait, notez la nouvelle adresse à laquelle vous pourrez envoyer vos courriels :

Génération 4
19, rue Blépissé Moreau
75018 PARIS

PAS DE CONNERY!

Chez Grandision, on prévoit de sortir une nouvelle version de la simulation Hunt For The Red October, à l'occasion de la sortie du film, avec Sean Connery dans le rôle principal. Signons tout de même que le réalisateur n'est autre que l'excellent John McTiernan, à qui l'on doit le bon Predator et le géant Piège de Cristal.

LES LABELS PC 89

Nos confrères de la rédaction d'Amstrad PC Mag ont remis ce mois-ci les Labels PC 89, récompenses dédiées aux meilleurs jeux de l'année passée. Voici les résultats :
Arcade/action: Double Dragon (Melbourne House)
Arcade/aventure: Indiana Jones & The Last Crusade (Lucasfilm)

Aventure: Le Maudit de Morayville (Lankhor)

Réflexion/stratégie: Sentinel (Firebird)

Simulation: F19 Stealth Fighter (Microprose)

Simulation sportive: Formula One (Electronic Arts)

éditeur éducatif: Hasbro

Label PC de la rédaction: Waterline (PSS)

Label PC ludique des années 80: Electronic Arts



ÇA C'EST DU SPONSORING!

Voulant à tout prix faire le maximum pour le lancement du logiciel Harcane, Laurent Weill, PDG de Loriciel, prendra part à la fameuse course qui se tient dans le Grand Nord Canadien. Nos reporters, toujours à la pointe de l'information, l'ont surpris alors qu'il s'apprétait à partir. Revêtu d'une combinaison visiblement inconvenante, il était très confiant quant à son obligatoire victoire. Nous lui souhaitons bonne chance, et vous tiendrons au courant de ses exploits sportifs.

BLACK RAIN

Les films de Ridley Scott, en dehors d'Alien, n'ont jamais été la cible des compagnies de micro. Pourtant, Ellis et Entertainment International sont en pleine bataille pour obtenir les droits de son dernier film, Black Rain, afin d'en faire un jeu. Qui obtiendra la licence? Réponse le mois prochain!

COUPE DE BORDEAUX DE PRINTEMPS

Block Note est un revendeur qui, comme nous, adore Kick Off. Il a déjà organisé un premier championnat sur ce jeu en décembre, remportant un vif succès. Du 13 au 17 mars, est maintenant organisé la Coupe de Bordeaux de printemps. 32 participants pourront y prendre part, qui seront qualifiés par éliminatoires si jamais il y avait trop d'inscrits. Le gagnant du championnat, disputé sur Kick Off Extra Time, remportera une superbe coupe, à son nom. Vous pouvez vous inscrire à partir du 1er mars, chez Block Note, 100 Cours d'Albret, 33000 Bordeaux, pour la modique somme de 10 francs. Nous compsons sur vous !

CONCOURS EAGLE'S RIDER

En raison du retard pris par Eagle's Rider, notre concours des mois précédents a été reporté. Je rappelle donc qu'il y a un séjour à gagner au Space Camp de Patrick Baudry, pour deux personnes, et beaucoup de logiciels Micros. Je vous rappelle dans les questions :

- 1) De quelles couleurs est le vaisseau Eagle ?
- 2) Comment s'appelle le réseau des humains qui luttent contre les Cyborgs ?
- 3) Quels sont les noms des deux programmateurs de Eagle's Rider ?
- 4) Comment s'appelle la technique graphique utilisée pour dessiner l'Eagle en page de garde ?
- 5) Combien d'images ont-elles nécessaires pour réaliser l'animation de l'Eagle en ray-tracing ?
- 6) De combien de radars dispose-t-on dans la partie arcades de Eagle's Rider ?
- 7) Combien de personnages différents rencontre-t-on dans Eagle's Rider ?
- 8) Quels sont les animaux rencontrés dans le dessin-anime ? Question subsidiaire : Combien de spéciés ont été nécessaires pour animer l'Eagle dans la page de garde ? Envoyez vos réponses à l'adresse du magazine !

CONCOURS... TOUJOURS !

Les personnes n'ayant pas encore reçu leurs lots pour les anciens concours de Génération 4 sont priés de se faire connaître auprès de la rédaction, en téléphonant au 45.22.38.60

CHARTS

Ici voici le plus récent Hit-Parade des ventes en Angleterre, toutes machines confondues.

- 1) Chase HQ (Ocean)
- 2) Batman (Ocean)
- 3) Ghostbusters 2 (Activision)
- 4) Papercraft (Elite)
- 5) Turbo Outrun (US Gold)
- 6) Les Incurables (Ocean)
- 7) Hard Drivin' (Domark)
- 8) RoboCop (Ocean)
- 9) Ghouls'n'Ghosts (US Gold)
- 10) Operation Thunderbolt (Ocean)

Remarquez l'inénarrable présence de RoboCop, que l'on trouve dans ce Hit-Parade depuis maintenant plus de 15 mois.

je veux vraiment tout savoir sur les jeux micro

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

CÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMIGA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

□ Je déclare recevoir les numéros suivants de Génération 4, pour un total de ... francs. Indiquez ci-dessous les numéros de Génération 4 que vous désirez acquérir :

□ N°1	□ N°2	□ N°3	□ N°4
□ N°5	□ N°6	□ N°7	□ N°8
□ N°9	□ N°10	□ N°11	□ N°12
□ N°13	□ N°14	□ N°15	□ N°16
□ N°17	□ N°18	□ N°19	□ N°20
□ N°21	□ N°22	□ N°23	□ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commander que des numéros précédant celui du mois en cours.

Je choisis : 1 numéro vaut 25ff O
5 numéros: 100 ff O 10 numéros: 170ff O
une reliure 65 ff O 2 reliures: 130ff O
Le pact d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au choix (les indiquer) + 2 reliures O
Port compris. Cocher le ou les cercles désirés

Envoyez votre règlement à : PRESSIMAGE
20, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE :

CODE :

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

□ Chèque Bancaire □ CCP □ Mandat

ROCK STAR

MEGA CONCOURS



INFOMEDIA

GAGNEZ UN SEJOUR A NEW YORK, UN SYNTETISEUR YAMAHA DSR 2000 ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS

1 ^{er} PRIX	- UN SEJOUR A NEW YORK
2 nd PRIX	- UN SYNTETISEUR YAMAHA DSR 2000
3 rd au 10 ^{ème} PRIX	- LE COMPACT DISC ET LA VIDEO ROCK STAR
11 ^{ème} au 17 ^{ème} PRIX	- LE BLOUSON ROCK STAR
18 ^{ème} au 28 ^{ème} PRIX	- LE TEE SHIRT ROCK STAR
29 ^{ème} au 40 ^{ème} PRIX	- LA CASQUETTE ROCK STAR

EXTRATS DU REGLEMENT :

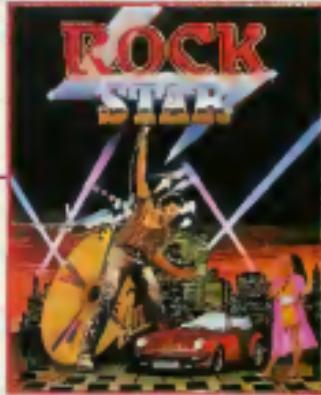
Le concours ROCK STAR est ouvert à tous à l'exception d'un seul bulletin par personne. Chaque participant

Rejoindre en et le 20 mai 1990, le coupon réponse ainsi en bas de page détaillé complété et répondant aux quatre questions et à la question subsidiaire. Les photocopies et les bulletins émaux et vont pas acceptés.

Le dépouillement aura lieu le 31 mai 1990 en présence d'un notaire. Les gagnants seront ceux qui répondront correctement aux 4 questions et dont la réponse à la question subsidiaire se rapproche le plus de la vérité. La question subsidiaire tenu que le résultat de la poste dépendra des éventuels accueils et débordements spectateurs des pros.

INFOMEDIA va réunir le droit de suspendre le présent concours sans préavis si des circonstances indépendantes le lui volont. Toute contestation

Règlement depuis chez Mme Hélène, Ministre de Justice à Perpignan
Détail du règlement dans l'enveloppe timbrée



Question 1 : Quel est le concepteur de la guitare électrique "STRATOCASTER" ?

Question 2 : Où a été enregistré l'album des Beatles dont la pochette représente les "Fab fours" sur un passage protégé ?

Question 3 : Comment s'appelle le premier guitariste du groupe Pink Floyd ?

Question 4 : Quel est le nom du sosie de Marc Toesca dans le jeu vidéo ROCK STAR ?

Question 5 subsidiaire : Quel sera le nombre total de bulletins réponse reçus par INFOMEDIA au jour du tirage ?

NOM _____
 PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____
 VILLE _____

RÉPONSE 1	_____
RÉPONSE 2	_____
RÉPONSE 3	_____
RÉPONSE 4	_____
RÉPONSE 5	_____

Bulletin réponse à retourner à :
INFOMEDIA, CONCOURS ROCKSTAR
BP 12, 66270 LE SOLER

Do you want to be a...?



ROCK STAR

Concept : CEMEX / SFR

le premier SHIFT OPERA

L'opéra Rock avec 10 œuvres audio sur 9 musiques en continu.

Bien joué aux lignes de

la soprano, à l'orchestre enfin bien fini, le casting est à la hauteur.

Rock Line se passe de 23 à 24

Are you ready to Rockin' 24-0

Demandez votre Rock en ligne 24h/24h et 7j/7j de 23h00 à 06h00

Rockstar passe entre 10 et 12h par jour dans les bars et clubs

Rockstar passe 24h/24h du pique-nique aux "regards" de l'heure d'automne

Rockstar passe à l'heure du soleil et des étoiles

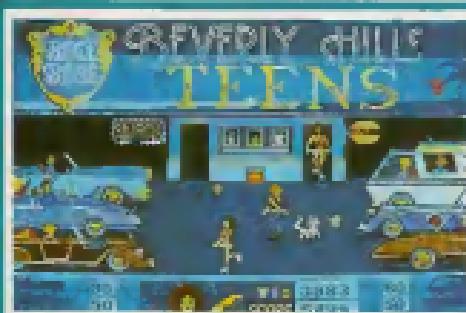
Il existe trois séances sur "TEAR" pour tous les fans ROCK !

C'est à la conquête du monde que quelques musiques en poème, et découvrez le fabuleux univers de

EDDIE CHAPIN



LES COMPAGNIES FRANÇAISES



TOMAHAWK

BC BIG est toujours en cours de développement et devrait sortir aux alentours du mois de mars. C'est l'histoire d'une bande d'adolescents évoluant dans le célèbre quartier de Hollywood. Les deux disciplines proposées sont les suivantes: "Adroite Bas" où il faut suivre les mouvements d'un danseur sur un rythme de plus en plus entraînant, "Hamburger Cat" qui n'est ni plus ni moins qu'une bagarre de hamburgers et truites se déroulant dans un fast-food. Entre "Stolen letter" relatant un cambriolage d'une villa d'Hollywood. Nous vous en présenterons quelques photos. Quant à Gobilitas, il devrait arriver quelque temps après.

MICROIDS

Rien de nouveau depuis le mois dernier, si ce n'est la version Amiga d'Eagle's Rider et de Highway Patrol II sur PC. Blue Angel est toujours en suspend et le logiciel de

squash à peine avancé. D'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous en dire plus, notamment sur les projets de Microdis.

TITUS

A part Fire & Forget II en préviews dans ce numéro, rien de nouveau. Mais on ne sait jamais ce que nous réserve l'avenir, qui sait?

SILMARILS

Rendez-vous dans notre dossier spécial Silmarils où tout, absolument tout vous est expliqué en détail!

UBI SOFT

Tout est repoussé pour le mois prochain que ce soit pour Uarrow ou Rock Xerox. En conséquence rien pour ce mois-ci. En ce qui concerne The Reaper, Beck to the Goldage et Shade, on vous en dit plus le mois prochain!

LORICIEL

Passer Kick Boxing est repoussé pour le mois d'avril voire le mois de mai, juste après la sortie prévue de Super Silver. On devrait pouvoir vous en montrer plus dans le prochain numéro.

INFO-GAMES

Ce que nous avons vu de Jumping Jack Son s'amuse très bien. Tout dans le prochain numéro. Les Toyotes sont toujours prévus pour fin mars ou début avril. Ensuite suivra Teenage Queen II que toute la rédaction attend avec impatience. Entre-temps, on juste après (la date de sortie n'est pas encore définitive) Fatal Gravity devrait faire son apparition. Il s'agit d'un jeu se déroulant entièrement dans un cube en 3D!

DELPHINE

Cf. Proviews! Ça commence à devenir habituel, non?

LANKHOR

Dommard! Malédiction! Nous le tenions presque. Il était au bout de nos doigts. On a failli l'avoir. C'était quasi tout fait! Et au bout de compte, on l'a raté!!!! Je parle bien sûr de Mampiti Isham. Un problème technique d'encroyable extrême ultime devrait empêcher de le tester dans ce numéro-ci. Mais c'est promis, jure, on le teste le mois prochain. Enfin... pour parer à tout événement et conjurer tous les mauvais sorts, la rédaction entière a quand même décidé d'aller frapper un clergé tous les jours que Dieu fait. Nous serons vraiment très tenté!



16/32 DIFFUSION

Leur prochain logiciel interfacé pour le West-Phaser porte déja sans un nom, il s'agit de Ghost-Gunster. Après colisé, un autre programme interfacé West-Phaser devrait voir le jour.

NEW DEAL

Si The Kroeg est toujours en attente, nous sommes en mesure de vous présenter le tout prochain jeu de cette compagnie. Ce programme d'aventure action ne porte pas encore de nom mais, à en juger par la qualité des graphismes (version ST) il s'annonce très bien. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il est prévu deux scrollings différents. On vous en reparle dès que possible.



LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACCOLADE

Jack Nicklaus Golf sera disponible sur ST en février, en même temps que Jack Nicklaus Course 1 pour PC et Blue Angels sur Amiga. En mars, divers produits arrivent sur PC. Il y a Eye Of The Storm, simulation de combat en hélicoptères durant la guerre au Viêt-nam, ainsi que Power Boat, une simulation de courses de bateaux-bombes, Gun Boat, une simulation de combat de bateaux dans les rivieres du Viêt-nam ou du Panama! Prévoir aussi l'adaptation de Day Of The Viper, déjà testé sur ST, de

Delta
Diamond vertical break
Diamond low break cross
Delta 100%
Diamond leap
Delta Loop
Diamond double barrel
Diamond roll
Diamond Flare Up 115
Diamond 360 plus
Kayle Roll
Left coldean roll
Teck under break
Fan break
Frontend move



Blue Angels

European Challenge, daté mars pour Test Drive 2 et enfin de Jack Nicklaus Architect. Toujours en mars, mais sur ST, nous aurons Blue Angels, Test Drive 2, Power Boat et The Third Courier. Sur Amiga, ce seront Hardball 2, Jack Nicklaus International Course, Power Boat, Third Courier et European Challenge qui seront à l'honneur. En avril, nous aurons enfin des programmes ST, avec Muscle Cars, Super Cars, California Challenge, European Challenge et Hardball 2.

ACTIVISION

Hot Rod, l'adaptation du jeu de voitures de chez Sega, est présenté en rubrique preview, ainsi que Warhead et Sonic Boom. La troisième section de mars sera riche en surprises, avec Bomber Mission Disk, qui devrait apporter quelques sétonnes à Bomber et surtout à l'adaptation de l'excellent Ninja Spirit. Ce que nous en avons vu pour le moment promet des plus réussis.

AMCO

Player Manager sera disponible sur ST lorsque vous lirez cette rubrique.

DOMARK

En dehors de Klax et Escape From The Planet Of The Robot Monsters, présentes en rubrique preview, les programmeurs mettent une touche finale à Cyberball, qui devrait être disponible pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. En mars, nous aurons le droit au nouveau jeu des auteurs de Driller: Castle Master. Nous avons déjà présenté ce jeu en preview dans notre précédent numéro.

ELECTRONIC ARTS

Début mars, devrait arriver sur PC le nouveau jeu des auteurs de Hand's Tale. Nommé Dragon Wars, le jeu est dans le même genre, mais comporte bien des nouveautés et des améliorations. Ainsi dire que nous sommes impatients de l'avoir entre nos mains.



Escape From Hell

Imperium, présenté en preview, sera disponible en mars sur Amiga et ST, puis au début de l'été sur PC.

LHX Attack Chopper devrait être disponible mi-mars sur PC. Cette simulation de combats vous donne l'occasion de prendre les commandes d'un des quatre hélicoptères proposés. Le jeu propose une vue en 3D impressionnante, 256 couleurs et 12 vues externes ! Les missions sont aussi nombreuses que variées, et le jeu s'annonce d'ores et déjà grandioso. A suivre...

Fin mars, ce sera le tour de Low Blow, une simulation de combats de boxe pas comme les autres, puisque celle-ci tient compte largement des coups illégaux. En fait, le jeu vous encourage même à tricher, puisque la morale est que "le plus inchangé survivra". Vous devrez combattre un à un les sept meilleurs boxeurs du moment.

Toujours fin mars, et toujours sur PC, sortira Ski Or Die. Il s'agit d'une compilation de jeux basés sur la neige, certains sérieux (surtout acrobatique), d'autres moins (bataille de



Escape From Hell



Ski Or Die

boules de neige). Par l'auteur de Skate Or Die, que l'on attend pour Amiga ou ST d'ici quelques mois, le jeu devrait connaître un certain succès auprès des amateurs de jeux à éprouvette.



Une nouvelle fois pour PC et fin mars, viendra Escape From Hell. Dans ce jeu de rôle, vous devrez porter secours à votre petite amie et un copain à vous, qui sont carénement tombés en enfer. Vous allez donc devoir explorer les lieux, qui sont plutôt vastes, afin de les retrouver. Vous devrez explorer des cités perdues, résoudre bien des énigmes, et affronter diverses personnes comme Genghis Khan, Dante, Hitler, Stalin, Mozart, Al Capone, et bien d'autres personnages historiques. Bref, ce jeu de rôle permet d'être bien original...



Une dernière fois fin mars, mais cette fois-ci sur ST, nous aurons la version ST de Starflight, testé dans notre précédent numéro sur Amiga et PC.

STATION
DATE 09-10-83-1600
ORANGE ✓
GREEN ✓
ENERGY 874
SHIELDS DOWN
S 8 TIER PRIMED

STATEMENT
QUESTION
POSTURE
TERMINATE

CHIEF ENGINEERS
SUSPENDED

MESSAGE
THE VOD ALIENS TRESPASSING IN DURS THE
SPACE MOST SERIOUS GROSSNESS OF
AUGUST DUREE PERHAPS FORGIVING IF YOU



Low Blow

STEAM ROLLER
RIDE
Ht. 6' 1
Wt. 220 lbs.
L. 25' 3
D. 28

He thinks that a
one fist is good,
the must be better.
Don't drop your o
unless you want a
double-barrel) sto
ache.

Flight Trial



Enfin, on aussi, ce sera le tour, pour PC, du nouveau jeu de l'auteur de Defender Of The Crown. Nommé Emperor Of Rome, ce jeu mêlant habilement aventure et stratégique. Le jeu comprend bien des phases différentes, dont des batailles terrestres ou maritimes, des courses de chars, des combats de gladiateurs, bref, tout ce que l'on trouve dans un "bon" péplum. Votre but: devenir l'empereur de Rome!



MAGIC BYTES

Cyber World, ex-Parasol Complex, sera disponible pour Amiga lorsque vous lirez ces lignes. Une version ST sortira peu après. C'est un jeu d'arcade/aventure dans un monde de feu, dirigé par un ordinateur paranoïaque. Test complet dans notre prochain numéro.



KRISALIS

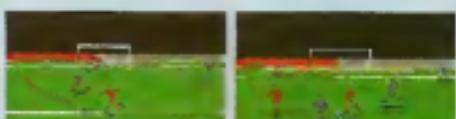
Nous avons reçu, le dernier jour, Manchester United, mais nous n'avons pas eu le temps de le tester. Cependant, il paraît particulièrement bien, mêlant arcade et gestion d'une équipe de football. Test complet le mois prochain.

ELITE

Ghosts & Goblins sortira durant le mois de mai, sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.

MICROPROSE

Et voici les premières photos de Microprose Soccer 2, un produit qui devrait sortir avant le début de la coupe du monde. Pour une fois, la vue est originale, puisque l'on voit le terrain de derrière le joueur, un peu comme dans Space Harrier. D'autre part, il est possible de ne diriger qu'un joueur... Si vous n'avez pas la batte, à vous de vous



GREMLIN

D'ici le mois d'avril, devraient sortir Venus, Ramrod, Combo Racer et Federation Quest, présentés dans notre précédent numéro. Impassomole n'était pas présent dans notre dossier du mois dernier, mais il sera tout de même disponible sur Amiga et ST en avril. C'est le nouvel épisode des aventures de Monty, la taupe très connue des ex-pesteaux de 8-bits. Après Auf Wiedersehen Monty, voici la taupe super bâtie de retour, dans une mission consistant à explorer 4 niveaux de grottes, labyrinthes et tunnels pour y affronter bientôt des ennemis. Flonk, quant à lui, sera disponible en juin seulement. Bien des heures de plaisir en perspective !

Impassomole

placer correctement pour qu'un de vos coéquipiers vous l'envoie. Un scanner permet de repérer les joueurs ! Selon Microprose, le jeu est d'un réalisme fabuleux, surtout car les joueurs alliés et adverses jouent intelligemment ! A suivre...

MINDSCAPE

A peine Ultima V arrivé sur ST, voilà que l'on parle déjà d'Ultima VI, sur PC, cette fois-ci. Nous n'avons pu résister au plaisir de vous le montrer en preview.

OCEAN

La compagnie a pris bien du retard sur ses dates de sortie. Ainsi, F29 Retaliator est maintenant prévu pour la fin février, alors que Lost Patrol vient d'être repoussé pour avoir des textes trop violents... Nous vous présenterons en attendant les débuts de l'adaptation de Shadow Warriors en rubrique previews, et d'ici le mois prochain, nous devrions pouvoir vous montrer Secret Agent, et quelques petites choses sur Nighthybrid, basé sur le film du même nom.

SSI

Point Of Radiance est toujours en retard, et désormais prévu pour mai sur ST, et juin sur Amiga. En attendant, le

BEST TIME ---:--:--

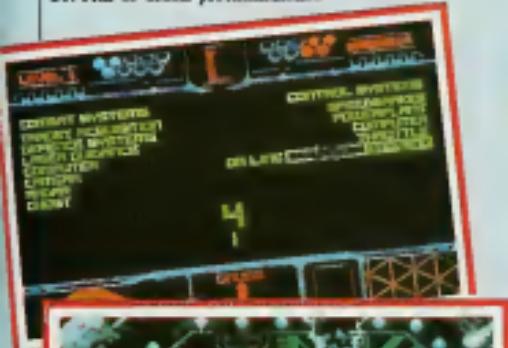


Combo Racer

BEST TIME ---:--:--



Quelques nouvelles importantes... Sierra est en train de recevoir les jeux fonctionnellement selon l'ancien système (avec des graphismes très limités), au nouveau système (avec des graphismes de bonne qualité). D'autre part, la compagnie s'est acheté une machine permettant de dupliquer des Compact Disc. Autant dire que l'on pressent facilement l'évolution future des jeux de la compagnie. Finalement, la compagnie aurait décidé de faire le maximum pour traduire les jeux en français, tout de moins pose les versions ST. Plus de détails prochainement.



PSYGNOSIS

Encore et toujours du retard chez Psygnosis. Kill Bill Game Show est maintenant programmé pour une sortie en mars sur Amiga, et Matrix Marauders est prévu pour avril, toujours sur Amiga. Les versions ST de ces softs sortiront un peu plus tard. Enfin, ne vous en faites pas, nous vous donnerons les nouvelles dates de sortie de tous les jeux dans le prochain numéro. Nous devrions également pouvoir vous abattre Shadow Of The Beast sur ST, ainsi que Shadow Of The Beast 2 sur Amiga.



Heavy Metal

US GOLD

Nous vous présentons Crack Down, E-Motion et Knight Of The Crystalline en rubrique preview. Quant à Heavy Metal, cette simulation de combat de tanks sera disponible fin février sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.



GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

VERIZY® Perforated

卷之三十一 目錄 第三十一章 亂世傳奇

<http://www.elsevier.com/locate/cjms>

Digitized by srujanika@gmail.com

RAINBOW ARTS

X-Out, testé dans un précédent numéro, sera disponible sur Amiga et ST quand vous lirez ces lignes. Également testé, Conqueror sera disponible mi-mars sur Amiga, PC et ST. A la même date, nous avons le droit à East Vs West, un jeu d'aventure retracant le blocus de Berlin, sur Amiga, PC et ST.

Prévu pour avril sur Amiga, PC et ST, Turrican est un shoot' em'up dans un univers de science-fiction. Vous y jouez le rôle d'un héros qui doit chercher et détruire toutes les formes du mal, à travers 13 niveaux, totalisant plus de 1000 étoiles. Les niveaux sont toujours différents graphiquement, et vont d'un univers proche du réel à des dimensions parallèles loufoques. Le jeu comprend près de 50 monstres variés, des pièges, des passages secrets et des armes supplémentaires fabuleuses, que vous pourrez utiliser. Et si vous êtes assez doué, vous servirez également à Morgal, démons du Mal, que vous devrez éliminer au cours d'un combat qui s'annonce déjà épique.



Codename: Iceman



Conquest Of Camelot



Conquest Of Camelot

premier volet des aventures dans le monde de Drageoline, Champions Of Krynn, testé dans ce numéro sur PC, sera disponible sur Amiga le 10 mars, puis sur ST le 10 avril. War Of The Lance, wargame basé sur le monde de Drageoline, devrait lui voir le jour en mai, mais uniquement sur PC.

SYSTEM 3

Fin mars, sortira enfin Last Ninja 2 sur Amiga et ST. Début mars, ce sera Hammerfest sur Amiga et ST. Ce jeu a déjà été présenté en rubrique preview.

TYNESOFT

Elvira sera disponible le mois prochain, sur Amiga et ST. Jetez-vous sur la preview de ce numéro, si vous n'êtes pas sensible... .



Hoyle's Book Of Games

SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine a pris bien du retard sur ses portables Amiga et ST... En février, nous avions Hoyle's Book Of Games, compilation de divers jeux de cartes, sur Amiga et PC, ainsi que Sorcerian, un jeu d'adventure sur PC. Leisure Suit Larry 3 et Hero's Quest n'arriveront qu'en avril sur ST, ainsi que Hoyle's Book Of Games. C'est ce mois-là que devraient être disponibles Codename: Iceman et Conquest Of Camelot sur PC!



Codename: Iceman



Annexe la bataille d'Angleterre



demands, en jouant seul contre l'ordinateur vous contribuez implicitement aux Anglais. Au début du jeu, vous avez à choisir entre l'option "Historical", avec laquelle vous revivez la bataille d'Angleterre du début à la fin, ou l'option normal vous faisant jouer cette bataille avec des tirs. Au niveau des options, The Few s'avère très complète et surtout très pratique à manipuler. Tout se joue à la souris avec un système d'icônes bien approprié au type même de programmement de ce wargame. A tout moment, il est possible d'obtenir diverses statistiques concernant vos troupes et vos adversaires. D'ailleurs, celles concernant le camp adverse sont généralement fluorescantes (jusque dans une proportion de 20%), de manière à codier encore plus à la hauteur de l'époque. Au niveau du jeu, sachez que le climat est géré au jour le jour et fait partie intégrante du jeu et de sa tactique (une attaque est moins probable lors d'un ciel nuageux car plus risqué). L'état des aérodromes comme d'ailleurs est pris en compte par le programme : au-delà de 50% de dégâts, ils ne sont pas opérationnels. Pour les combats, sachez que ce n'est pas forcément le plus fort qui gagne, d'autres facteurs entrent en ligne de compte.

Une fois la partie commencée, tous les paramètres sont gérés en temps réels, avec une journée correspondant à environ deux heures de jeu. Parvenez-vous au terme de ce conflit mondial en vainqueur ?



**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

**Je m'abonne
à
Génération
4**

1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des
musiques des Voyageurs du Temps)**

- + l'autocollant grand format
- + 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Deste du monde: 675 francs

Je choisis :

Plan 9 2 ans 9

T-shirt 0 CD laser 0

France 0 Europe 0 Monde 0

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 20,
Rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page couverte.

Chèque Bancaire CCP Mandat

LES PREVIEWS

SHADOW WARRIORS

OCEAN

Système : Amiga / ST

Sortie prévue : avril

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Ninjas dont le but est d'arrêter un gang criminel. Scénario classique qui donne ici lieu à divers combats impressionnantes, avec des coups nombreux et variés, et surtout une interaction du personnage sur le décor. Ainsi, bloqué contre un mur, le personnage peut faire un pirouette arrière. Il peut également s'accrocher aux rivebères, grimper en haut des cabines téléphoniques, et j'en passe. Une originalité qui donne tout son intérêt au jeu, en plus du fait de pouvoir jouer à deux en même temps.

Autant le dire tout de suite, ce sont vraiment les débuts de Shadow Warrior que nous allons vous présenter ici. Ce très bon jeu d'arcade est en effet loin d'être terminé, mais nous n'avons pu nous empêcher de vous montrer déjà quelques éléments de jeu.

C'est la version Amiga à laquelle nous avons pu jouer, version qui comprend déjà bien des graphismes, et toutes les animations du jeu. Par contre, côté sonore, c'était un peu triste, puisqu'il n'y en avait qu'un. On ne pouvait



Quelques écrans de second niveau.



Les graphismes sont mieux que l'arcade!



jouer que seul, et non pas à deux, comme dans l'arcade et comme il sera possible de le faire dans la version finale. Graphiquement, c'est aussi beau que le jeu d'arcade, mais ce sont surtout les animations qui sont impressionnantes, tant on retrouve toutes celles de l'original. Espérons que le programme continuera dans la direction prise pour ce début : la qualité.

THE FEW

NEW-DEAL

Système : Amiga / ST

Sortie prévue : fin mars

The Few est un wargame qui retrace la bataille d'Angleterre dans son intégralité. Il est possible d'y jouer seul ou à deux, par l'intermédiaire du mousel ou d'un câble série reliant un ST, un Amiga ou un PC. En dernier recours, sachez qu'il est également possible de jouer à deux sur le même ordinateur. Si en jouant à deux, vous pouvez contrôler indifféremment les Anglais ou les

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



1490 FRS

DISTRIBUTEUR: SOCIOPENG SARL

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 89.59.89.41

SOCIOPENG EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NIGO



Génération 4 organisait pour la première fois une grande smirée de remise de prix, pour les meilleurs jeux 16-bits de 1989. Vous fûtes particulièrement nombreux à voter, le total dépassant de peu les 800! La soirée réunit, à la Locomotive, l'ensemble des éditeurs français, une majorité des éditeurs étrangers, venus d'Angleterre et des Etats-Unis, mais aussi la presse micro française, quelques lecteurs qui avaient eu la chance de gagner une invitation sur le 3615 Gen4, et bien d'autres personnes venues de secteurs aussi différents que la distribution, le jeu, le cinéma, la radio et j'en oublie...



Les Bitmap Brothers (Imageworks)

Ce sont les compagnies anglaises qui s'en tirent le mieux, en récupérant 14 prix, dont un seul dans une catégorie où il n'y avait que des produits étrangers. Comme quoi même si'ils ont été plus tôt à faire des produits 16-bits, ils sont rapidement devenus les meilleurs.



Isabelle Weill (Microïds), Laurent Weill (Locleciel)

Vient ensuite les compagnies américaines, qui prennent 11 prix, dont deux dans des catégories où se trouvaient seuls des jeux anglo-saxons.

Daniel Buffery (Titus)

Traite bilan pour les compagnies françaises qui n'obtiennent uniquement 4 prix, dont 3 dans des catégories où il n'y avait qu'eux. Seul B.A.T. réussit à vaincre des producteurs étrangers. Bravo à lui!

Ce sera donc un peu la déception chez certains Français, qui avaient bien pu oublier que la seconde récompense les produits 16-bits. Les Français ne semblent donc pas intéresser les Amiga, PC ou ST, aussi bien que nos voisins anglais ou que nos cousins américains... Malheureusement, ils savent ce qu'il leur reste à faire!



Une petite partie de l'équipe de Giga4



Godfrey Guidicelli (Pressimage), Stéphane Lavouard

MEILLEUR JEU D'ACTION ORIGINAL

	Lecteurs	Giga4	Total
Rick Dangerous (Firebird)	49%	30%	39%
Batman (Dossin)	24%	30%	27%
Twin World (Ubi Soft)	18%	24%	25%
Styx (Psygnosis)	8%	13%	12%

Nous n'avions pas pu départager Batman de Rick Dangerous, et ce furent donc les lecteurs qui décidèrent du vainqueur. C'est Rick Dangerous qui s'en sort le mieux, d'une manière tout à fait surprenante, puisqu'il totalise 2 fois plus de votes que Batman!

MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADÉ

	Lecteurs	Giga4	Total
Hard Drive (DOSmark)	47%	25%	38%
Ninja Warriors (Virgin Games)	23%	28%	29%
Sidewomen (Virgin Games)	22%	26%	24%
New Zealand Story (Dossin)	6%	18%	12%

La rédaction avait un faible pour Ninja Warriors, mais les lec-

teurs votaient en nombre pour Hard Drive, lui assurant une victoire facile. Il est vrai que l'adaptation par DOSmark d'Hard Drive est bonne, d'autant plus qu'elle n'était pas facile.



Clare Edgeley (DOSmark), Yves Guillermot (Ubi Soft)

MEILLEUR SHOOT'EM'UP

	Lecteurs	Giga4	Total
Xenos 2 (Burgessworks)	69%	43%	57%
Blood Money (Psygnosis)	16%	34%	25%
Bad Company (Logotron)	10%	8%	9%
Quartz (Firebird)	3%	13%	8%

Se meilleure score donné par les lecteurs. Pris de 70% d'entre-eux ont voté pour Xenos 2. La rédaction approuve. Les Brimsp Brothers jubilent ! Rien à rajouter sur ce résultat des plus logique. L'année prochaine, les Brimsp Brothers risquent de faire très mal avec Castlevania et Speedball 2!

MEILLEUR JEU D'ARCADE/AVVENTURE

	Lecteurs	Giga4	Total
I Came From The... (Cinemaware)	54%	46%	49%
Shadow Of The Beast (Psygnosis)	45%	9%	21%
Targhee (Semicartes)	14%	24%	19%
Krisal (Addictive)	6%	38%	12%

Les lecteurs étaient au petit faible pour Shadow Of The Beast, mais le fort vote de la rédaction pour I Came From The Desert permet au programme de Cinemaware de gagner. Ce dernier est tout de même plus intéressant au niveau jeu que Shadow Of The Beast, superbe, mais trop peu jouable.

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

	Lecteurs	Giga4	Total
Kick Off (Aries)	38%	26%	34%
Great Courses (Ubi Soft)	28%	14%	23%
Adidas Beach-Volley (Dossin)	24%	6%	15%
Tennis Cup (Lorscom)	8%	8%	8%

Lecteurs et rédaction sont unanimes sur le cas "Kick Off", alors si la rédaction l'est de beaucoup.

Eric Chau (Eiba), Dominique Nicolls (Eiba)



MEILLEUR JEU DE COURSE

	Lecteurs	Gens4	Total
Street Car (Microstyle)	40%	54%	40%
Chase HQ (Ocean)	20%	18%	22%
Mad Drivin' (Domark)	19%	9%	16%
Voltex (Spectrum Holobyte)	9%	18%	13%

Bonne sa jeu qui fait l'unanimité entre les lecteurs et la rédaction, puisque Street Car totalise une moyenne de 50%. Autant dire qu'il termine vraiment avec des adversaires. Normal, c'est le seul programme de course à vraiment vous emmener dans l'impératif.

MEILLEUR JEU DE COMBAT

	Lecteurs	Gens4	Total
Buddolen (Electronic Arts)	41%	19%	35%
Chamber Of Silence (Grandstand)	39%	22%	26%
Wall Street (Titos)	29%	32%	26%
Barberou 2 (Palace)	18%	4%	11%

Premier résultat étonnant : La rédaction préfère largement Buddolen, mais ne connaît pas tout sa valeur, les jeux PC ayant moins de chance de gagner (de par les lecteurs ayant un PC, nous nombreux que ceux ayant un Amiga ou un ST). Pourtant, ce fut sans Buddolen que les lecteurs élirent, permettant à ce fabuleux jeu d'arts martiaux de vaincre ses adversaires.

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

	Lecteurs	Gens4	Total
F29 Raptor (Oasis)	42%	46%	44%
Flight (Spectrum Holobyte)	37%	21%	29%
Bomber (Activision)	16%	26%	20%
UFO (Sublogik)	2%	4%	3%

Bonnes sa résultats étonnent. La rédaction, adepte de F29 Raptor, le mettra en tête. Le programme n'étant pas sorti, il est très surprenant que les lecteurs votent aussi majoritairement pour lui. Peut-être est-ce dû au fait que le test avait été effectué dans le magazine ? Quoi qu'il en soit, F29 Raptor est bel et bien le meilleur de sa catégorie.

MEILLEURE SIMULATION

	Lecteurs	Gens4	Total
MI Tank Platoon (Microprose)	43%	33%	39%
M4 Sherman (Lorsic)	38%	36%	37%
Virus (Spectrum Holobyte)	13%	19%	16%
GBS Attack Sub (Electronic Arts)	5%	7%	6%

Troisième résultat surprenant, avec un nouveau jeu PC qui gagne MI Tank Platoon lors de très peu M4 Sherman. Si le jeu de Lorsic se place bien, il est vrai qu'il est plus proche du jeu d'arcade/stratégie que de la simulation. La victoire de MI Tank Platoon est donc logique.

MEILLEURE ADAPTATION

	Lecteurs	Gens4	Total
Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)	47%	37%	42%
Ghostbusters 2 (Activision)	32%	21%	26%
Batman (Ocean)	13%	31%	23%
Indiana Jones Action (Lucasfilm)	5%	7%	6%

Nouvelle contre-performance de Batman, bonne marche de Ghostbusters 2, mais pas de marée au niveau des votes pour Indiana Jones Aventure, qui gagne très facilement.

MEILLEUR JEU EN 3D

	Lecteurs	Gens4	Total
Interphase (Imageworks)	17%	25%	21%
F29 Raptor (Ocean)	29%	17%	18%
Mad Drivin' (Domark)	21%	15%	18%
Street Car (Microstyle)	20%	14%	17%
M4 Sherman (Lorsic)	13%	15%	14%
Draakon (Infogrames)	8%	10%	9%

Une catégorie où les résultats changentait tous les jours

Franchement, c'est le vote de la rédaction qui fit la différence, permettant ainsi à Interphase de l'emporter... mais les 4 premiers sont très proches les uns des autres.



Sean Bevan (Mirrorsoft), Véronique Gardy (Microprose France), Thomas Ormrod (Microprose France), Peter Billota (Mirrorsoft)

MEILLEUR JEU D'AVVENTURE FRANÇAIS

	Lecteurs	Gens4	Total
Les Voyageurs du Temps (Delphine)	78%	42%	66%
Kult (Ecosse)	6%	26%	10%
Quake De L'Oncle Du... (Infogrames)	4%	22%	13%
Explora 2 (Infogrames)	1%	7%	9%

Meilleur score de tous ces 4 d'Or, grâce à un incroyable 78% de vote lecteur, "Les Voyageurs du Temps" palvance ses adversaires, pointant de haute qualité. Il est vrai que le programme de Delphine utilise plus les possibilités des machines 16-bits.



Paul Casset (Delphine), Michael Sporiouch (Delphine), Eric Chain (Delphine), Eric Stone (Palace)

MEILLEUR JEU D'AVVENTURE ÉTRANGER

	Lecteurs	Gens4	Total
Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)	72%	46%	59%
Zak Mac Kracken (Lucasfilm)	36%	22%	19%
Monkey Mission (Lucasfilm)	8%	14%	13%
Police Quest 2 (Sierra On-Line)	3%	15%	9%

Le second meilleur score de ces 4 d'Or va à Indiana Jones, avec 72% des voix des lecteurs. Un score mérité, même s'il est amplifié par le succès du film ! À noter que le second et le troisième sont également des jeux Lucasfilm.

MEILLEUR JEU D'AVVENTURE INTERACTIF

	Lecteurs	Gen4	Total
B.A.T. (Ubi Soft)	52%	22%	37%
Hound Of Shadow (Electronic Arts)	22%	28%	24%
Dreddin (Infogrames)	18%	26%	21%
Hero's Quest (Sierra-On-Line)	8%	22%	15%

Les lecteurs font une nouvelle fois la différence, en votant en nombre pour B.A.T. Hormis par les scores très bons donnés par la rédaction, traduisent l'excellente qualité des quatre nominés. La victoire de B.A.T. est donc d'autant plus méritée par son score lecteur remarquable.



L'équipe de B.A.T. (Computer's Dream) et d'Ubi Soft

MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
Sin City (Infogrames)	39%	43%	40%
Populous (Electronic Arts)	42%	28%	39%
Full Metal Planète (Infogrames)	12%	16%	14%
Conflict Europe (PSB)	6%	12%	9%

Lecteur et rédaction s'opposent dans le duel Populous / Sin City. C'est la rédaction qui l'emporte et permet à Sin City de gagner. La stratégie y semble en effet bien plus importante que dans Populous.

MEILLEUR JEU D'ARCADE/STRATÉGIE

	Lecteurs	Gen4	Total
I Came From The... (Cinematware)	30%	29%	10%
North & South (Infogrames)	39%	39%	27%
Interphase (ImageWorks)	19%	27%	23%
Infernum (Pygrosse)	14%	22%	18%

Bon résultat de North & South d'Infogrames, malgré l'ensemble des votes, c'est I Came From The Desert qui sort vainqueur. Quoi qu'il en soit, les autres sont tous excellents.

MEILLEUR JEU ORIGINAL, OU INNOVATEUR

	Lecteurs	Gen4	Total
Populous (Electronic Arts)	40%	31%	37%
Sin City (Infogrames)	32%	38%	34%
Aeolopolis (Logotron)	11%	21%	19%
World Domains (Rimbrû)	15%	7%	11%

Seconde phase du duel Populous / Sin City, avec cette fois-ci une victoire des lecteurs, qui permettent à Populous de gagner ce prix, grandement mérité.



Lesley Mansford (Electronic Arts)

MEILLEUR GRAPHISME

	Lecteurs	Gen4	Total
Lost Patrol (Ocean)	38%	36%	35%
Shadow Of The Beast (Pygrosse)	41%	19%	36%
I Came From The... (Cinematware)	14%	32%	23%
Xenos 2 (ImageWorks)	9%	1%	10%

Océan gagne au second prix avec sa jeu non sorti, ceci sans aucun doute grâce à un fort vote lecteur, qui ont apprécier notre première de manière d'ailleurs.

MEILLEUR SON

	Lecteurs	Gen4	Total
Shadow Of The Beast (Pygrosse)	38%	24%	16%
Voyageurs du Temps (Delphine)	28%	22%	25%
B.A.T. (Ubi Soft)	25%	25%	25%
Quake de l'Océan Ou... (Infogrames)	6%	89%	12%

Lecteur et Gen4 se démarquent sur le meilleur, donnant ainsi évidemment la victoire à David Whistler pour sa fabuleuse composition de Shadow Of The Beast.



Karine Tschirnig (Gen4), Thierry Beaulieu (SFMI), Johnathan Ellis (Pygrosse), Ian Hetherington (Pygrosse), Albert Lourdin (SFMI), Hélène Charrier (SFMI), Bertrand Napolé (SFMI), Michael Spornach (Delphine), Patrice Stoen (Palace)

MEILLEURE ANIMATION

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Shadow Of The Beast</i> (Pygmalion)	45%	31%	39%
<i>Dragon's Lair</i> (Midwaysoft)	32%	30%	31%
<i>Wild Street</i> (Tzao)	19%	20%	19%
<i>Ninja Warriors</i> (Virgin Games)	12%	16%	14%

Encore *Shadow Of The Beast*, qui l'apporte une nouvelle fois fidèlement, et toujours de manière intègre.

MEILLEUR PACKAGING

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Indiana Jones Aventure</i> (Lucasfilm)	37%	35%	36%
<i>Shadow Of The Beast</i> (Pygmalion)	35%	35%	35%
<i>Battle Of Britain</i> (Lucasfilm)	10%	29%	24%
<i>Mi-Tank Platoon</i> (Midwaysoft)	8%	21%	13%

Indiana Jones Aventure gagne sans problème, avec sa boîte solide et belle, sa documentation extrêmement en français, et le tableau constat du professeur Jones.



Geoff Brown (US Gold), Stéphane Lovelard (Gen'l)

MEILLEUR JEU ÉTRANGER

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Indiana Jones Aventure</i> (Lucasfilm)	38%	36%	37%
<i>Populous</i> (Electronic Arts)	15%	13%	14%
<i>128 Rebutcher</i> (Ocean)	14%	14%	14%
<i>Xenos 2</i> (ImagineSoft)	12%	13%	13%
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	15%	12%	13%
<i>Hustl Drive</i> (Dorisk)	10%	4%	7%
<i>Bomber</i> (Activision)	6%	6%	7%
<i>Interphase</i> (ImagineSoft)	1%	12%	6%
<i>Ninja Warriors</i> (Virgin Games)	4%	6%	5%

Une surprise sur les 5 premiers soit très, très proches. *Indiana Jones Aventure* l'emporte sur les autres de très peu, certainement parce que ce fut le premier jeu d'aventure assez en français qui sort grand public. Une vitrine qui mène au viseur du public français de l'Action vers l'Aventure!



Peter Stone (Palace)

MEILLEURE PRÉSENTATION

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Stry</i> (Pygmalion)	22%	42%	22%
<i>It Came From The... (Cinemaware)</i>	30%	17%	24%
<i>Blood Money</i> (Pygmalion)	34%	12%	29%
<i>Inflation</i> (Pygmalion)	12%	28%	19%

La réduction à quelque peu bouscule le vote des lecteurs en accordant une très bonne note à *Stry*, dont la présentation est véritablement fabuleuse. Les lecteurs avouent, eux, un bâillement pour *Blood Money*.

MEILLEURE RÉALISATION

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Shadow Of The Beast</i> (Pygmalion)	49%	49%	49%
<i>Dragon's Lair</i> (Midwaysoft)	26%	22%	24%
<i>Xenos 2</i> (ImagineSoft)	22%	18%	20%
<i>Ninja Warriors</i> (Virgin Games)	10%	18%	14%

Le programme qui a le plus émerveillé les lecteurs et la rédaction lui a donc donné *Shadow Of The Beast*, qui arrive largement en tête.

MEILLEUR JEU FRANÇAIS

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Voyageurs du Temps</i> (Delphine)	34%	31%	24%
<i>Star City</i> (Pygmalion)	30%	29%	29%
<i>B.A.T</i> (Ubi Soft)	14%	14%	14%
<i>Mr Sherman</i> (Lorsai)	9%	15%	12%
<i>Great Gorilla</i> (Ubi Soft)	12%	4%	8%
<i>Drekkids</i> (ImagineSoft)	4%	10%	7%
<i>Tennis Cup</i> (Lorsai)	3%	7%	5%
<i>Wild Street</i> (Tzao)	3%	7%	5%
<i>Kult</i> (Ezox)	1%	5%	3%

Resulat beaucoup moins serré, grâce à un vote assez des lecteurs pour *Voyageurs du Temps*, malgré le très bon *Star City*. C'est pour la victoire d'*Indiana Jones* en tant que meilleur jeu étranger, cela montre le changement de mentalité du public français.

MEILLEURE COMPAGNIE ÉTRANGERE

	Lecteur	Gen'l	Total
<i>Ocean</i>	44%	26%	35%
<i>Populus</i>	26%	24%	25%
<i>Midwaysoft</i>	13%	23%	18%
<i>Lucasfilm Games</i>	10%	14%	12%
<i>Electronic Arts</i>	6%	12%	9%

Une victoire sans appel d'*Ocean*, grâce à un fort vote lecteur contre-performance de Midwaysoft au niveau des voix lecteurs. La compagnie fait peut-être des jeux qui ne sont pas toujours grand public, contrairement à *Ocean*.



Peter Stone (Palace), Marc Dian (Ocean France)

Dong Gies (Lucasfilm)

MEILLEURE COMPAGNIE FRANÇAISE

	Lectras	Gest	Total
Delphine Software	35%	19%	27%
Infogrames	28%	32%	25%
Ubi Soft	28%	26%	22%
Tech	17%	19%	14%
Lonely	10%	8%	9%

Bagner entre la rédaction et les lecteurs, Generation 4 place Infogrames en tête, et les lecteurs Delphine Software. Ce sont eux qui paieront de deux petits points. Il est vrai que Delphine a plus offert les possibilités des Amiga ou des ST, mais cette victoire n'aurait aucun succès personnel des Voyageurs du Temps, comme l'avoueraient d'ailleurs Delphine. Ceci conforte l'idée de la compagnie, comme quoi le public français peut très bien se donner un jeu d'invention!



Michael Spartouch (Delphine), Bruno Bonna (Infogrames)

PRIX SPÉCIAUX

Chaos Strikes Back (FTZ)
Indianaopolis 500 (Electronique Art)

La rédaction de Generation 4 a décidé de remettre des prix spéciaux à des produits qui sont sortis en 1989, alors qu'on se les attendait pas, et qui n'avaient donc pas nommés. Chaos Strikes Back et Indianaopolis 500 étaient inévitables, mais ils pourront quand même être nommés l'année prochaine.

Photos: Frank Ladoire

CHAOS STRIKES BACK

Pour avancer dans CSB, il y a beaucoup plus de 1000 messages à lire sur le 3615 GEN4.

Tapez *CSB sur le menu général.

3615 GEN4

SUPER BAISSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

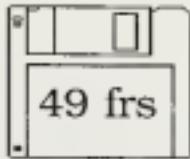
Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentées
- De véritables démos des meilleurs softs
- VOS REALISATIONS

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse complète : _____

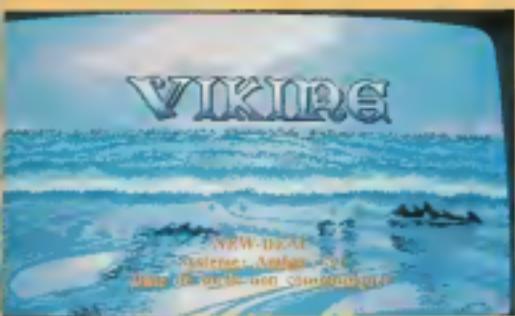
Code postal : _____ Ville : _____

A renvoyer pleinement joint par chèque à :

INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.

Tél : 68 34 23 03

LES PREVIEWS



Il s'agit d'un jeu d'aventure que l'on pourrait qualifier d'un nouveau genre. Votre but est tout simplement de mener à bien votre vie de Viking et d'atteindre le paradis des Vikings: le Valhalla.

Pour cela, vous allez devoir faire un long voyage dans toutes les régions connues jusqu'alors, ce qui représente un monde immense. Il vous faut donc sélectionner un équipage et construire votre bateau. Attention, la construction de votre navire comme les qualités de vos hommes influencent sur votre quête. Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages (il y en a plus d'un million) et aurez l'occasion de vous mesurer à d'autres nations lors de plusieurs courses. Vous pouvez également choisir d'acheter un navire. Chaque soir, ou presque, comportera une petite animation et le temps sera constamment géré. A suivre !



LES DEUX PREMIERS JEUX DE CHEZ CRYO

Nous sommes en mesure de vous présenter les tout nouveaux jeux (gratuit pour le fin mars-début avril), au nombre de deux, les programmeurs de chez Cryo (anciennement Boxes) appellent-ils L'Arche du Captain Blood et Kult). C'est tout chaud et c'est dans Génération 4, bien sûr !

Le premier d'entre eux reprend le principe du Brain-Baller, sans aucun doute la partie la plus intéressante du logiciel Purple Saturn Day. Je m'explique : le but est de donner vie à une île d'humanoïdes, jusqu'alors totalement inerte, par l'intermédiaire d'un circuit électrique.

Le jeu se compose de huit niveaux représentant chacun une île du monde : la vision, la fabrique... La partie peut se jouer à deux, avec un partenaire ou contre l'ordinateur. L'cerveau du jeu se divise donc en deux zones, chacune reliée au cœur par un circuit différent, et le but est de lui faire provenir de nombreuses petites impulsions électriques déclenchant, à chaque fois, une réaction émotionnelle



Rêve ou réalité...



Le premier niveau



Les expressions du visage...



...changeant selon l'arrivée des impulsions électriques.



Après le sommeil, le réveil.



Combat contre un géant.

Mais le cheminement de ces charges électriques, dans un tracé plus ou moins tortueux, est soumis à nombreux facteurs. Premièrement, il s'agit d'entrer dans le circuit par l'intermédiaire de bornes (qui s'ouvrent et se ferment périodiquement) et de l'activer, en passant tout simplement dessus, pour permettre aux charges de circuler librement. Bien évidemment, le jeu n'est pas si simple. Les difficultés sont nombreuses et variées, à commencer par les fusibles placés là et là sur le réseau. En nombre suffisant, il existe deux méthodes pour s'en procurer : aller les voler chez votre adversaire, ou bien les fabriquer en envoyant une charge électrique dans le générateur de fusibles. Là encore il faut avoir auparavant "nettoyé" le circuit pour les intenses razzias évoquées précédemment. Ensuite viennent se greffer là-dessus la présence de virus. Ces derniers s'infiltraient dans le réseau et détruisent les fusibles ou, dans les niveaux supplémentaires, referment les portes bloquant par là même la progression des charges électriques. Ils peuvent également défaire les "doubleurs de charges" (composants autorisant la diffusion d'une seule charge sur deux tracés de circuits différents), fermant ainsi l'accès à une partie du circuit. Pour compliquer encore le jeu, il est possible d'activer les génératrices de virus de votre adversaire, tout simplement en cliquant dessus. Enfin, dernier élément du jeu : le temps. De temps à autres, il est possible d'obtenir des bonus-temps vous allouant quelques secondes supplémentaires pour terminer un niveau. Cet aspect du jeu perd toute son importance en mode deux joueurs. En effet celui disposant d'un temps supérieur à l'autre peut le gérer, afin de rester seul à l'écran.

L'image





La présentation vous plonge dans l'ambiance.

Les murs sont malfréquents.



En effet ce nouveau logiciel, ne portant pas encore de nom définitif, allie à merveille l'arcade et une bonne dose de stratégie, mêlant défi et plaisir. Au niveau technique, c'est très réussi, que ce soit sur ST, Amiga ou PC. Concernant la version Amiga, elle devrait bénéficier d'un environnement séparé exceptionnel. En effet, le musique sera fonction des impulsions électriques qui serviront au cerveau, formant ainsi une mélodie aléatoire, mais néanmoins accordée, et ce sans compter la musique de présentation pour laquelle les auteurs nous promettent une surprise. Vivement sa sortie !



Le magicien, près à lancer un sort.



Choix des options.

Le second logiciel présenté, bien qu'il ne soit pas certain qu'il fasse partie du label Cryo, est d'un genre plus classique. Un peu plus, se porte pas encore de titre définitif. Il s'agit d'un jeu se rapprochant dans son principe d'un Shoot'em up à scrolling vertical. Ici, le vaisseau est remplacé par un personnage (un magicien) et les ennemis par des individus divers. Si le jeu peut paraître classique, il bénéficie néanmoins d'une réalisation exemplaire. Les graphismes sont très fins, très colorés et l'animation est très coulée. Au niveau des options, le principal d'entre elle concerne le jeu à deux joueurs, simultanément sur le même écran. Pour vous défendre, et en plus de votre arme, votre personnage a la possibilité de manier des sorts très variés (et en nombre très élevé : plus d'une vingtaine), ardeur de feu, arme tenu dans toutes les directions, magies empoisonnées, crânes de glace, emprisonnement, création d'une zone mortificante, possibilité de se multiplier... A suivre !



Le premier joueur va déposer une bombe.

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

Encore une adaptation d'un jeu d'arcade Sega, mais cette fois-ci signée US Gold, et surtout Arc, l'équipe de programmeurs qui étaient déjà la cause de l'excellente conversion de *Forgotten Worlds*.

Un agresseur méchant, le docteur K, a créé dans l'immense forteresse qu'il habite, une armée de robots biogénétiques qui devraient lui permettre de conquérir la Terre. L'ensemble des soldats apprennent son plan diabolique, cecovia 2 agents secrets, Andy et Ben, pour recueillir les documents.

Avant d'en arriver là, vous devrez débrouiller un à un les 16 niveaux qui forment la fortresse. A chaque niveau, vous devez placer 3 bombes aux endroits marqués d'une croix rouge, puis sortir rapidement avant l'explosion du niveau. Hélas ! chaque niveau est rempli d'ennemis en tous genres, de pièges et de passages secrets. Vous devrez donc ne pas hésiter à tirer sur les ennemis, avant qu'ils ne vous abattent. Vous trouverez tout au long de votre quête des armes supplémentaires, parfois bien plus efficaces que vos photocellules d'origine. De toute manière, si jamais vous n'avez plus de munitions, il vous reste toujours quelques super bombes, ou nombre très limité, tirées tous les ennemis présents à l'écran. Si plus, si vous n'avez vraiment plus rien, il vous reste vos pieds et vos mains pour mettre KO. vos adversaires.

En plus de présenter un grand nombre de possibilités pour se débarrasser des ennemis, *Crack Down* présente également l'originalité d'avoir des personnages qui agissent en fonction du décret. Poussez votre personnage vers un mur, et vous le verrez se plaquer pour éviter les armes.

Ce qu'il y a d'intéressant dans *Crack Down*, c'est que les ennemis réagissent logiquement et intelligemment. On se retrouve donc souvent en train de leur tendre un piège, de les attendre au coin d'un mur pour les assommer dès qu'ils passent.

Evidemment, au fur et à mesure que vous progresserez, les ennemis sont de plus en plus nombreux, et les nouveaux adversaires sont toujours plus monstrueux...

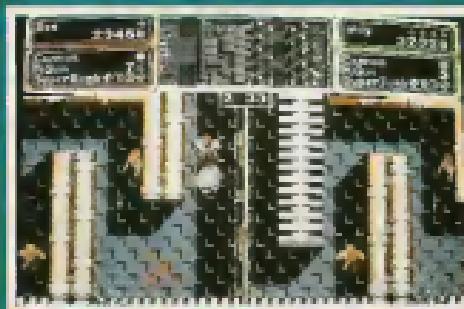
La grosse originalité de *Crack Down* est de permettre à deux joueurs de jouer simultanément, chacun sur un bouton indépendant. Cela veut dire qu'il y a deux écrans de jeu, qui scrollent chacun selon les mouvements du personnage qui s'y trouve. Les joueurs peuvent donc se séparer, pour aller chacun dans une région différente de chaque niveau, histoire d'aller plus vite.

Cette réalisation, l'adaptation de *Crack Down* est de bonne qualité. Le scrolling n'est pas le plus parfait vu sur ST, mais il passe quand même bien. Concernant graphisme, l'adaptation est médiocre mais de l'original... On ne peut donc mieux faire. L'animation des personnages et des sprites

CRACK DOWN



Il ne reste que 2 minutes 10 pour finir ce niveau.



Le premier joueur se colle contre le mur.



Les ennemis sont de mieux en mieux armés.

Comme également de bonne qualité, on est vraiment devant une bonne conversion d'un jeu aussi original que sympa à jouer. Nous n'avons vu que la version ST, et attendons donc avec impatience la venue de la version Amiga pour confirmer les talents du groupe Arc.

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROIDS

MICROIDS
EAGLE'S RIDER



36.15
MICROIDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

2014. Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul le capitaine Jordan Achappé de leurs grilles peut encore sauver les Forces Humaines Unies du désastre.

Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous offriront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là où aucun être vivant n'est jamais revenu.

Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventure et d'action 3D, et gravez votre nom dans la légende du futur!



MICROIDS

Service Information
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél : 16 (4) 46.81.88.80



Vous étiez tranquille, chez vous, lorsqu'un orage éclate,



villes de Lord British. Avoir été passé par une partie...

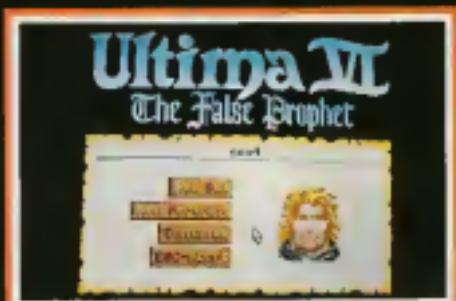


transporteur, vous vous retrouvez en difficulté !



Non-English audio and visual resources in the library

Ultim The Fin



Per informazioni belliplus.beams.org.dns. Ufficio V.I. -



Les sortis ont des effets visuels différents.

ORIGIN

Système : PC

Sortie prévue : avril

Cela fait maintenant 10 ans que la saga d'Ultima est connue, et alors que le 5^e épisode vient seulement d'arriver sur ST et Amiga, nous sommes déjà en mesure de vous présenter Ultima VI.

Ce nouveau volume est important à bien des égards. Tout d'abord, c'est le premier Ultima entièrement fait sous PC, et exploitant donc les possibilités de cette machine. Le jeu renoue donc en EGA mais surtout en VGA, avec 256 couleurs à l'écran! COM son, le son supporte la quasi-totalité des extensions sonores du PC.

De plus, le jeu en lui-même peut se manœuvrer délicatement par robes et menus !

Verità qui représente donc une véritable nouveauté, pour cette sage et constante évolution, et dont ce nouveau pédagogisme ne sera pas des moindres.

Ultima VI

Ultimate Prophet



Ainsi donc, c'est désormais plus facile qu'avant.



On se demande comment sera Ultima VII?

L'histoire reprend, comme d'habitude, par un appel de Lord British et l'apparition d'un portail, qui vous mène jusqu'à Britannia. Là, en entrant dans une roulotte, vous créez votre personnage, en répondant aux questions d'une bohémienne, qui concocte une potion en fonction de vos réponses. Buvez la potion, et vous voilà à nouveau en plein cœur d'une aventure aussi complexe qu'agréable à jouer. Dans Ultima VI, le monde de Britannia est envahi par une nouvelle race de monstres: les gorgoulins. Vous devrez donc non seulement les combattre, mais aussi apprendre tout sur leurs origines et leurs mystères. Le jeu promet d'être encore plus grand que les deux précédents, avec plus de personnages à rencontrer. Les graphismes ont été largement améliorés, et sont surtout très colorés. Enfin, les effets des sorts sont bien visibles à l'écran, et le jeu est plus facile à poser, à la souris.

Ultima VI n'est, pour le moment, prévu que pour PC, mais gageons que des versions Amiga et ST devraient sortir dans l'année.



Pour la création de votre perso, vous retrouvez...



...l'habituelle bohémienne, dans sa roulotte. Selon voi...



...ez à me croire, elle a toujours une potion...



...à vos petits joueurs. Ultima VI



La petite maison sous l'Oridrid



Faites des échanges pour gagner de l'argent



Un jeu de puzzle bien étrange

Un jeu de carte psychique?



KNIGHTS CRYSTAL

US GOLD

Système: Amiga

Sortie prévue: avril

Dans le cadre des jeux originaires, US Gold fait dédommagement très fort, tout particulièrement avec ce titre, dont l'auteur n'est autre que celui de Defender Of The Crown. Comme les jeux Cinemaware, il mêle arcade, réflexion et stratégie, selon un subtil mélange particulièrement appréciable. Il y a bien longtemps, un titanique monstre marin, qui pouvait avaler plusieurs baleines dans sa gueule, poursuivait un château, lorsque il se retrouva coincé dans un canyon, où il mourut quelque temps après. Quelques milliers d'années après, la mer s'est retirée, et plus rien ne reste du canyon, mais la gigantesque ossature du monstre marin est par contre encore là.

Découvrez par des nomades, la casseuse devait rapidement un abri, et une véritable ville se construit dans le monstre, que les nomades avaient appelé Oridrid. Eva-ménés, se furent appellés les Oridrid.

Le squelette est si gigantesque que certaines de ses parties n'ont jamais été explorées. Par exemple, le crâne, à l'intérieur duquel les sages de la communauté ont construit leur temple, le Tharit, est sensé renfermer un très grand réseau de grottes!

Plus étrange encore, les cellules du squelette de l'Oridrid sont devenues, avec le temps, de mystérieux cristaux qui luisent, créant des faisceaux de lumière, et semblent être la source d'une magie puissante.

Vous commencez le jeu alors que vous dirigez une com-



Observez le changement des couleurs avec les sorties!

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

jeusant, nommé les Andreal. Votre rêve est de devenir un membre du conseil d'Ordris, mais pour cela, vous devez devenir un chevalier du Crystallion, titre que seuls les plus courageux peuvent obtenir.

Daans un premier temps, vous devrez faire des échanges et du marchandise, pour gagner l'argent nécessaire aux nombreux dons pour le Tairut. Ensuite, vous pourrez commencer l'exploration des grottes du Tairut, où vous trouverez des cristaux, mais aussi la mort si vous n'êtes pas prudent. Au plus profond des grottes, au troisième niveau, se trouve un œuf. Cet œuf, s'il est correctement utilisé, donnera naissance à un Crystallion, véritable cheval de cristal. C'est votre quête.

Hélas! les grottes sont peuplées de monstres bien dangereux, et même si vous pouvez vous défendre en lançant des boules d'énergie, vos armes pourront vous aider. Trouver une arme magique sera donc votre première quête. Une fois que vous l'aurez trouvée, vous devrez la charger à l'aide de cristaux, au cours d'une cérémonie aussi étrange que grandiose, et où votre réflexion sera mise à l'épreuve.

Vous serez également mis à l'épreuve à chaque fois que vous passerez à un niveau plus profond des grottes du Tairut, en étant obligé d'affronter les sages à deux jeux de logique: le Decets et le Boss.

Très original et bénéficiant d'une réalisation soignée (graphisme élégant, musique excellente), Knights Of The Crystallion est un jeu qui allie parfaitement l'arcane, l'aventure et la réflexion. Un grand jeu, qui montre l'excellente orientation 16-bits que connaît actuellement la marche anglaise.



A l'entrée des grottes du Tairut.



Dans les grottes, vous êtes éclairés uniquement...



...par votre lumière, et les boules de plasma que vous...



La cérémonie du Produs, dignes de 2001!



...lançez. La même chose, éclairée.



Après le très bon, mais un peu difficile, Personal Nightmare, Necrosoft nous dévoile ici son prochain jeu. Encore plus gore que le premier, Elvira s'annonce d'ores et déjà un grand jeu.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit nigolo, qui a passé une annexe en tant que chasseur de fantômes. Hélas! pour vous, Elvira, descendante d'une sorcière maudite, a déclenché par erreur un mécanisme, qui aboutira sous peu à la réapparition de la sorcière et par l'ouverture d'un passage entre la terre et l'enfer. Elle fait donc appel à vous pour l'aider, mais ne sait pas de tout que vous êtes un charlatan.

Par rapport à Personal Nightmare, Elvira comporte plus d'éléments empruntés aux jeux de rôle, comme la définition de votre personnage selon des caractéristiques.

ELVIRA: LA MAIE DES TÉNÈBRES



Vous disposez de quatre coups différents...



pour tuer les monstres lors des combats à l'épée.

TRESSE

HORRORSOFT

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: mars

Le jeu se joue entièrement à la souris, en cliquant sur diverses icônes.

Lorsque le jeu commence, vous êtes devant l'entrée du château, sur le pent-levé. Bien que recommandé par Elvira, vous n'entrerez pas comme ça dans son château, puisque les gardes, se moquant quelque peu de vous, vous enfermeront dans un cachot. Plus tard, dans la nuit, la porte de votre cellule grincer... s'ouvre et laisse apparaître Elvira, venez vous sauver! Après vous avoir guidé jusqu'à ses appartements, elle vous raconte son histoire, et vous demande de l'aider. Vous acceptez, et vous vous retrouvez rapidement seul, dans le château. Vous aurez à combattre des monstres au corps à corps, résoudre des énigmes, et également utiliser la magie. La belle d'Elvira contient en effet un grimoire vous donnant la liste des sorts utilisables. Ces graphismes, Elvira est particulièrement soigné, même si le gore donne beaucoup. Des animations réussies viennent améliorer le look général de certaines images.

Notons enfin que la musique est compatible CM32 et MT32, ce qui promet, surtout que les auteurs sont des compositeurs de jazz, faisant partie du groupe de Black Sabbath et Robert Plant. Test complet le mois prochain.



L'entrée du château, et déjà des problèmes!



Elvira peut parfois être l'horreur...



voire de Gore!



HIT PARADE Tous Ordinateurs

N°	TITRE	NEW
1	RAINBOW ISLAND Gameloft (Amiga / ST / Amig)	NEW
2	BLACK TIGER US Gold (Amiga / ST / Amig)	NEW
3	TCR ESTIMATOR Gameloft (ST / Amig)	NEW
4	OPERATION THUNDERBIRD Gameloft (ST / Amig)	3
5	CHAMP H.Q. Gameloft (Amiga / ST / Amig)	2
6	OCEANIC REACH VOLLEY Gameloft (ST / Amig)	8
7	GHOULS AND GHOSTS US Gold (Amiga / ST / Amig)	5
8	CARAVAN Gameloft (ST / Amig)	6
9	PORT PATROL Gameloft (ST / Amig)	NEW
10	LES VOLEURS DU TRONE Infogrames (Amiga / ST / Amig)	7
11	INDIANA JONES (Amiga) Eidos (ST / PC / Amig)	9
12	BATMAN le Film Dynamix (Amiga / ST / Amig)	13
13	LES INCROYABLES Dynamix (Amiga / ST / Amig)	8
14	THE STRIKE US Gold (Amiga / ST / Amig)	4
15	SHOOT'em UP CONFEKT Tilus (ST / Amig)	NEW

LE TOP 5 DES COMPILEDS

1	MAGNUM 4 - US N°1
2	Dumb
3	LES VAINQUEURS
4	US Gold
5	DOUBLÉ ACTION
6	DOUBLÉ ACTION
7	DOUBLÉ ACTION
8	DOUBLÉ ACTION
9	DOUBLÉ ACTION
10	DOUBLÉ ACTION

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis TAIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA RÉGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES

5, rue Poussin et
4, Passage de la Roche
Métro: 3
Métro et RER: Les Halles
Tel: 45.66.15.75

PRINTEMPS HAUSMANN

66, bd Haussmann
Espace livres sans sol
75008 Paris
Metro: Metro Chatelet
Tel: 42.62.54.36

LES PREVIEWS CARS



Système : ST

Date de sortie non annoncée

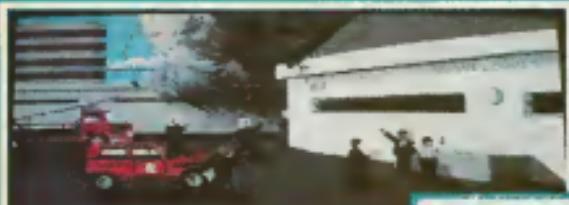
Cars est en quelque sorte le pendant du tout récent, mais déjà oublié, Rockstar dans le milieu automobile. Sachez d'abord qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément. Le but est d'ériger une holding industrielle présente dans tous les secteurs de l'automobile. Vous allez devoir créer une gamme couvrant tous les besoins des usagers, mais aussi être présent dans les catégories de pointe, comme les rallyes ou les voitures de course. Vous dirigez la manœuvre de "A" à "Z": achat des meilleurs ingénieurs (notés dans un ordre décroissant de "a" à "z"), design de la carrosserie, casse en soufflerie, choix de la motorisation (les différents types de moteurs s'échelonnent du 4 cylindres



Un des jeux d'arcade, pour les courses.

aux 16 cylindres), définition des meilleures compromises entre la caisse et le moteur... Pour la vente de course, il vous faut en plus procéder à l'achat d'un pilote. Vous aurez à faire face à tous les problèmes qu'un chef d'entreprise rencontre habituellement : grèves, usure du matériel de production (vous pouvez d'ailleurs choisir d'acheter de nouvelles usines ou d'en étoffer certaines), incendie...

Sur le plan marketing, et pour une vente de tourisme, vous devrez élaborer votre campagne de publicité, radio, télé, affiche, présentation dans un salon... Pour vous aider, vous pouvez même engager un ingénieur marketing. A noter une particularité importante concernant l'essai des voitures, déclul si ce fait lors d'un jeu d'arcade où les concurrents peuvent s'affronter. Il en existe quatre en fonction du type de véhicule, formule 1, rallye, endurance et sport prototype. Dernière chose, le jeu comporte énormément de sons dignes et 128 couleurs à l'écran.



et mois heureux arrivent durant le développement.



Les recherches sont en cours.





**LES NOUVEAUTÉS
SONT D'ABORD
DANS LES MAGASINS
MICROMANIA!**

MICROMANIA

**SPECIAL ANNIVERSAIRE
FORUM DES HALLES
DES PROMOTIONS
GÉANTES!!!
pour tous les ordinateurs**

ATARI ST. Exemple

Action Fighter	199F	99 F
Autarch	199F	99 F
Balence of Power 1990	249F	149 F
Blodwych	245F	149 F
Coffie Waror	245F	149 F
Day of the Viper	249F	149 F
Dracon	249F	99 F
Day of the Viper	249F	149 F
Dragon Spirit	199F	99 F
Dragons of Flame	249F	149 F
Eye of Horus	249F	149 F
Hillstar	245F	149 F
Interphost 3D	249F	149 F
Kult	225F	149 F
Microprose Soccer	245F	149 F
Moonwalker	199F	99 F
Oil Impression	249F	149 F
Powersynth	199F	99 F
Premier Collection 2	249F	149 F
Red Stern Rung	249F	149 F
Starmind	199F	99 F
Tiger Road	199F	99 F
Etc.		

AMIGA. Exemple

BattleTech	249F	149 F
Medevich	249F	149 F
Copain [phase]	199F	99 F
Golfie Waror	249F	99 F
Day of the Viper	249F	149 F
Dragon's Flame	249F	149 F
Fighting Soccer	249F	99 F
Hillstar	249F	149 F
Horse Racing	249F	149 F
Keel the Thief	249F	149 F
Moonwalker	249F	99 F
Mystery of the Mummy	249F	149 F
POW [phase]	249F	99 F
Quartz	249F	99 F
Question 2	245F	99 F
Space Quest 3	249F	149 F
Star Blaze	249F	99 F
Etc.		

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

Exemple :

3 D Pool	399F	99 F
Barbarian 2	399F	99 F
Forgotten Worlds	399F	99 F
Galaxy Force	399F	55/99 F
Heat Wave	399F	99 F
La Compil Ocean	399F	55/99 F
MacWalker	399F	99 F
Powersynth	399F	99 F
Run the Gauntlet	399F	99 F
The Eliminator	399F	99 F
Etc.		

PC COMPATIBLES

Exemple :

APB	249F	149 F
Bar Games	249F	149 F
Carrier Command	249F	149 F
Dragons of Flame	249F	149 F
Gold Of the Amazons	249F	149 F
Keel the Thief	249F	149 F
Le Ritche Mayo	249F	149 F
Moonwalker	199F	99 F
Neuroscancer	249F	149 F
Oil Impression	249F	149 F
Omniconspiracy	249F	149 F
Ozone	249F	149 F
Starglider 2	249F	149 F
Etc...		

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance.
(Dans la limite des stocks disponibles)

**Ne manquez pas
l'événement**

GENIAL

MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD,
ATARI ST, AMIGA, SEGA,
PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

**RAYON
AGRANDI**

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Mémo
Tél. 34.65.32.91

**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS
SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ DE 2500 JEUX EN STOCK**

PRINTEMPS NATION

7215, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons immédiatement
contre un logiciel neuf

LES PREVIEWS

EXPLORA III

Système: Amiga / ST
Sortie prévue fin mars

La saga continue! Ne désespérez plus, le troisième volet de la série des Explora est pour bientôt et s'annonce fabuleux. Rendez-vous compte, le jeu compte déjà près de 300 dessins représentant une ville extraordinaire, 40 en van intérieure, plus de nombreux autres concernant le métro, les égouts, le bus... Nous vous en proposons quelques-uns (après mises à jour), juste pour vous donner une idée du résultat final.

Sachez également, que pratiquement chaque tableau comporte une animation. L'instant débute un beau matin, dans une ville imaginaire, alors que notre héros (c'est à dire vous), bénissant de son état, ne se doute pas du tout de ce qui va lui arriver. Il ne dispose plus que de trois mois pour terminer son prochain roman, et n'a aucune idée pour le faire.



C'est à cet instant que débute l'aventure. Il va malgré lui être le sauveur de la Terre en débarrassant d'une secte maléfique (peuple des serpents), dont les fidèles ont reçu, lors d'une manifestation initiatique, le pouvoir de se transformer en serpent au venin mortel. Leur unique but est de s'emparer de la Terre entière. Au niveau de l'intrigue, c'est compliqué et plein d'humour! Ne soyez pas surpris de rencontrer le héros d'Explora I et II.

Pour jouer rien de plus simple, tout est géré à la souris par l'intermédiaire de trois options: regarder, prendre et utiliser.



Au niveau de l'interface, il apparaît automatiquement dès que l'on clique l'icône afficher, et recourt assez automatiquement de quel type d'objet si s'agit. Comme vous pouvez le constater, les programmeurs ont avant tout joué la carte de la simplification. D'ailleurs précision, le jeu comporte également beaucoup de bruitages et musiques. Vous n'avez plus qu'à prendre votre mal en patience.



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA DES PROMOTIONS GÉANTES !

AMIGA

MICROMANIA

BY 100% AU CHATEAU NEUF - TEL 45.44.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SUPER ALIENS BITE	249F
+44 TURBO CUP SPACE RACER	
+BLACK +	
EUROPEAN DRIFTER	249F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD STAR	
+ACTION SURVIVOR+8080	
PC HITMAN 2	239F
+GREEN BEET+801508	
+SKY UNDER+AEROMAIL	

NOUVEAUTÉS

[à paraître]

A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPOE L'ESPION	199F
BLADE WARRIOR	249F
DEARFIELD	249F
EMBELL'S KIDZ	249F
FETTE MUSICAL PLANET	249F
LEON VENDREDI EN DE TH-MPS	249F
LA MERLE	249F
ME TANS MIRROIRS-OPTIS	249F
PINBALL MANIA	249F
VOLAGER	249F

AUTRES NOUVEAUTÉS

BYTTLE-DE-BRITAIN	249F
CAPTURE SHAMAN	199F
COLONY CHESS X	249F
CRIMSON CALL	249F
DEADPOOL SLAUGHTER	249F
DEFT OF THE STORM	249F
DARPOON	249F
DEATHWING PATROUILLE	249F
DELLSTAR	249F
DEMONS OF SHADOW	249F
DETH-SPHERE ID	249F
DHILLIAN	249F
DIVIN' ATOMIC CRUISE	249F
DOOMS OF RISEN + SHM	249F
DODGE BLOW	249F
DAVIDSON FOOTBALL	249F
DOJ	249F
PARISIEN-KAR 96	249F
PIPERMINT	249F
PLAYER MANAGER	249F
POWERHOUSE	249F
ROY HONDA	249F
SPACE RIDE 3	249F
STARTRICK 3	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	249F
WILD STRIKESS	249F

HIT PARADE

AFTERBURNER	249F
BLOOD MC6401	249F
BOMBER	249F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON	249F
FRUITARIAN 2	249F
GHOSTS 'N' GIBRS 2	249F
HAIRDRIVE	249F
INDIANA JONES	249F
THE LAST CRUSADE + LEVIATHAN	249F
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE + REVENGE	249F
INDY 100	249F
INTERNAUT PLATOON	249F
JPURPLES	249F
KALUBUS DATA DISC	249F
KT AMPLIFIERS	249F
STUNTMAN	249F
VENUS 2	249F

MAGNUM 4 LES N°1

INTERMISSION WOLF	249F
INTERUP BIRNGA	
INTERUP DRAGON	
INTERUP DRAGON 2	
INTERUP THE LAST CRUSADE	

LES VAQUEURS

FORBIDDEN WORLD	249F
FRUITARIAN 2	
INTERMISSION WOLF	
INTERUP BIRNGA	
INTERUP DRAGON	

LES JUSTICIERS

INTERMISSION WOLF	249F
INTERUP BIRNGA	
INTERUP DRAGON	
INTERUP DRAGON 2	
INTERUP THE LAST CRUSADE	

NOUVEAUTÉS

[à paraître]

A NE PAS MANQUER

BLACK IRISH	249F
BLUESMAN	249F
DEADPOOL REBIRTH	249F
HEAVY METAL	249F
TAIRIORE	249F
INFILATION	249F
KILLING GAME SHOOT	249F
LOST PATROL	249F
MAFETEE ISLAND	249F
RAPIDITY ISLAND	249F
SCATTER CARDS	249F
TENNIS CUP	249F
TY MPACT BASKET TRAIL	249F

AUTRES NOUVEAUTÉS

48-A BLACK SUB	249F
ANTAGID	199F
BEAD WARRIOR	249F
BLUE ANGEL	249F
LOOMAN	249F
DRAGON SPIRIT	249F
EATLE RIDER	249F
HARRIER	249F
HOT BIRD	249F
INK SKULLS GOLF	249F
JUMPING JACK SON	249F
KIRAI SAN	249F
SHAMAN	249F
KOOL STAR (1 MAN)	249F
SHOOT UP COUNT	249F
SPACE ACE	249F
STUNT CAR	249F
STUNTMAN	199F
POKEMON DATA DISC	249F
ROY HONDA	249F
SELF-NULL	249F
SHAMAN	199F
SHOOT UP COUNT	249F
STAR WARS	249F
ULTRA MAGIC	249F
PUZZLES	249F
SHAMAN	199F
SUPER 8 ONDERSOS	249F
THE STRIDER	249F
VIGILANCE	249F
WILD STEPPA	249F
GENON 2 MEABLAST	249F

PROMOTIONS MICROMANIA

Exemple : PC COMPATIBLES

AMIGA

APB	229F	149F
Bier Games	249F	149F
Comer Command	249F	149F
Dragon of Rome	249F	149F
Gold Of The Americas	249F	149F
Kref The Thief	229F	149F
La Fée des Mots	249F	149F
Moanwalker	199F	99F
Neuromoncer	249F	149F
Etc...	249F	149F

AMIGA

Allied	249F	149F
Battletock	249F	149F
Bloodwych	249F	149F
Mystery of the	249F	149F
Mummy	249F	149F
POW (phase)	249F	99F
Quants	249F	99F
Quasimodo	249F	149F
Space Quest 3	249F	149F
Ster Blazz	199F	99F
Etc...	249F	149F

(Dès la fin de la vente des stocks disponibles)

ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

**3615 MICROMANIA
DES QUIZZ DÉMENTS !**

MICROMANIA

BP3 - 05740 CHATEAUNEUF - TÉL 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

MAGNUM 4 LES N°1 299F

- + OPERATION WOLF
- + AUTO BURNER
- + DOUBLE DRAGON
- + BATMAN CAPE CRUSADER
- + BARBARIAN 2

LES VAINQUEURS 299F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTERIODS

LE Phaser

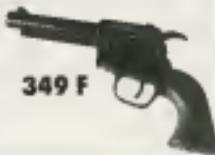
compatible avec
ATARI ST, AMIGA,
PC COMPATIBLE
et AMSTRAD CPC
(avec un jeu
West Phaser)

LES GEN' D'OR 249F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3



COMPILATIONS

PREMIER COLLECTION 3

299F

- + CYBERNUK 2
- + ARCHIPEL 606
- + QUADRALLEEN
- + BATTLESHIP

COMMANDO

299F

- + GIGANTE ACTION VENGEANCE
- + WANTED/WANTED QUEST
- + GREENLINE ACTION 5
- + CYBERNUK 2
- + MOTOC MASSACRE
- + INCHIPISTRE
- + AUTO BURNER
- + TRIFLECTOR
- + AMBIKE AN DREAMER
- + SUPER-SUPER-OPERATION JUPITER
- + SUPER-ATION NEPTUNE
- + HURRICANE CHANT

- + STARWARS TRILOGY
- + LA COURSE DES ETOILES
- + L'IMPÉRIUM CONTRE ATTAQUE II
- + LE RETOUR DU JEUDI
- + LES BONS DRUGSTORE
- + TOE TOE 1990
- + HERCULES ESCAPE & CHAUFFEUR 3

COLLECTION PLATINUM 2

249F

- + IRON WARRIOR
- + DRUGGY BOY & FACTORY
- + BATTLESHIPS + BOAT RACE
- + LIVE AND LET DIE
- + THE UNDERCATS + BETTY BOOP ICE
- + PIRATE METAL
- + L'ARC DE CARTA VENE BLOOD
- + SUPERHEROES VS VILLAINS
- + MARS ANGELS
- + OCTAN 5 STARS
- + MONSTER RACE
- + BATTLESHIP RACE CAR
- + ROCKS-11 + RAMPAGE
- + TIE FIGHTERS 50 PARCS
- + THUNDERCATS + VAPOR RACER
- + LIVE AND LET DIE + DOM BONO U.S.A.
- + SPIDER LATIN RACE
- + SUPER TUBO LUFT + SPACE RACER
- + INCH 3
- + EUROPEAN DRIFTER
- + TEEN VEE QUAKER BELLVILLE SEN
- + ACTION SERVICE + BOBOS
- + SUPER QUINCE
- + PASSAGEUR DU VENT 1 ET 2
- + SPIDER E QUESTHORN DRAC
- + W-ROCK 9400

NOUVEAUTÉS (à paraître) A NE PAS MANQUER

- + BLACK TIGER
- + CARAB
- + EAGLES REPR
- + IZAR
- + JP NAVY ME FAL
- + LUNDBE
- + KILLING G. AND SHOOT
- + LAST PATROL
- + MAGIC ISLAND
- + MIDNIGHTER
- + TIMELESS MARCH
- + RAINBOW ISLAND
- + SUPERHEROES
- + TENNIS CUP

AUTRES NOUVEAUTÉS

- + NIGHT GEAR
- + ANTENNO
- + BLADE WARRIOR
- + BLIZZARD
- + COLORADO
- + COHOBAL
- + CTHUBRALL
- + DRAGON STREET
- + DIVINE FORCE
- + GHOST AND GURUBLIN
- + HELLBLAZA
- + HORSES UNITE
- + HOT ROD
- + JACK N' JILL'S GOLD
- + JUMPING DUCKS SOS
- + KRAKAAN
- + PARIS DAY/NIGHT
- + PEPPERMINT
- + ROCK STAR (WEST)
- + RUCKIN' ROLL
- + SCRAMBLE SPIRITS
- + SKATE OR DIE
- + SKYTOP
- + SPACE ACE
- + SKYBLIGHT
- + STRIX
- + TOY WITTS
- + ULTIMATE GOLF
- + VISION
- + WARRIOR
- + X-GUT

PROMOTIONS MICROMANIA

ATARI ST

Exemple :

(Dans la limite des stocks disponibles)

Action Fighter	299F	99 F
Asteroïte	288F	99 F
Boltoids of Power ...	249F	149 F
Blasterlynx	245F	149 F
Castile Warmer	245F	149 F
Dorm	189F	99 F
Doy of the Viper	289F	149 F
Dragon Spirit	299F	99 F
Dragons of Phoenix	249F	149 F
Eyes of Horns	249F	149 F
Hiltfire	249F	149 F
Interphase 3D	249F	149 F
Kelt	225F	149 F
Microprose Soccer	245F	149 F
Moonswalker	289F	99 F
Off Impression	249F	149 F
Powerdrift	289F	99 F
Premier Collection 2	299F	149 F
Rod Stern Racing	264F	149 F
Starmlord	249F	99 F
Tiger Road	199F	99 F
Etc.		

**1 AN
DE
GARANTIE
SUR
TOUS LES
LOGICIELS**

ACCESOIRES ST

1 DISQ 1 1/2 DF DD	119F
Modèle passif avec de	
Modèle en verre	75F
Adaptateur ST, Jeux	
Minicar SPEED KING	109F
Minicar UNI GOLD	109F
Minicar PRO 4000	129F
CHRISTIAN MACIE	129F
CHEETAR 12+T	85F

**3615 MICROMANIA
C'EST GÉANT !**



MICROMANIA

B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF - TÉL. 93.42.57.12

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

DES PROMOTIONS GÉANTES !

HIT PARADE

BATMAN (LE FILM)	199F
BOMBARDE	299F
CHASE 3D	299F
CHASSE SORCIÈRE JACK	229F
COULEUR DÉCORATION MASTERS	249F
CHARACTRISTIQUES 2	249F
CAROUSEL DES CHANSONS	299F
CD-ROM DRIVE	199F
INDIANA JONES	249F
THE LAST CRI DU SALUT (ANTHOLOGIE)	249F
LES VÉGÉTARIENS DANS LEURS	249F
LA MINUTE	249F
NEIGE MAGIQUE	299F
OPERA STAR THUNDER	299F
PAT	249F
SOLICE	249F
AMERICAN RUM	249F
SEM-CTTS	249F

LE PIRATE	58F
LE PROFESSOR BRAVIO	199F
LA COMPAGNIE	249F
L'ATTACHE	249F
WATTEAU 65 HOM	249F
WATTELETCH	249F
BLUES MONKEY	249F
BLOODWYCH	149F
CALIFORNIA GAMES	249F
CHICAGO 90	249F
COMPACT EUROPE	249F
CONTINENTAL CIRCUS	249F
CRAZY SHOT PHARAOH	299F
DE LUXE STRIP POWER	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAGUNOV	249F
DUNHILL MASTER	249F
DUNHILL MASTER EDITION	199F
DU NATUREL DU	199F
EN S'INFORMANT	249F
EYE OF HORUS	249F
FALLOON	249F
FALLOON MISSION DÉFI 2	199F
FEU DE FORÊT A LA F	249F
FIGHTING SOCCER	249F
FOOTBALLERS OF TEENS	199F
FULL METAL PLATE	249F
GAZZA	249F
GRANDE COURSE	249F
HOPO TENNIS COURT	199F
HILLIFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi de votre commande de la réception de la confirmation pour pouvoir prendre livraison. ATTENTION, il faut composer le 16.93.42.57.12.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

NOM _____

ADRESSE _____

TÉL. _____

Participation aux lots de petit et d'emballage + 18 F

Paiement caisse : Disk : Total à payer =

F

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Carte bleue	Interbancaire
-------------	---------------

Date d'émission — / — Signature

T-Shirt PLAT AGAIN

M, L, XL (ajoutez 1000 F)

T-Shirt HIGH SCORE

M, L, XL (ajoutez 1000 F)

Malette MICROMANIA



HOT ROD

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: début mars

Cette adaptation du jeu d'arcade de chez Sega sera disponible peu après la sortie de ce magazine. Programmé par l'auteur de Gauntlet 2, le jeu permet jusqu'à quatre joueurs simultanément, à l'aide d'une interface joystick se branchant sur le port imprimante.

Hot Rod, c'est un jeu posé comme Supercar mais en grec plus. Pour amplifier l'adaptation, les versions Amiga et ST de ce jeu se scrollent plus que verticalement, alors que le jeu d'arcade scrollait dans tous les sens. Queut qu'il en soit, jouer à plusieurs est toujours assez drôle. Il faut essayer d'arriver le premier, d'éviter les obstacles, de ramasser les bonus, et surtout de rester dans la course. Après chaque parcours, vous pouvez, si vous avez assez d'argent, équiper votre voiture de divers gadgets la rendant plus puissante. Si les graphismes de Hot Rod ne sont pas extrêmement bien, le jeu est très sympa à jouer, surtout à plusieurs...



SONIC BOOM

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars



Sonic Boom est l'adaptation du jeu d'arcade Sega du même nom. Ce shoot'em up est vieux de quelques années, et il est donc rare de le trouver encore dans les salles d'arcade.

Votre but est d'éliminer un groupe de fanatiques, qui se sont emparés des principales bases militaires du monde. Afin d'accomplir votre mission, on vous a mis aux commandes du Sénic Boom, le chasseur à réaction le plus puissant du monde. A chaque avion, vous devez collecter des parachutes pour augmenter votre énergie. De temps en temps, de plus petits avions viendront vous rejoindre, de manière à augmenter votre puissance de feu, ce qui n'est pas négligeable lorsque l'on voit les énormes engins à détruire en fin de niveaux. Ce shoot'em up à scrolling vertical possède 6 niveaux, comprenant des décors et ennemis différents, et permettant à deux joueurs de participer en même temps!



E-MOTION

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: avril

US Gold donne désormais dans des produits très originaux. En dehors de Knight Of The Crystalbow, également présenté en preview, voici E-motion, un nouveau type de jeu se déroulant dans le monde très étrange des atomes, des particules et des molécules.

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible. Pour cela, il faut à chaque niveau éliminer toutes les molécules de couler, en respectant les règles suivantes: deux molécules d'une même couleur qui se rencontrent s'échangent, alors que deux molécules de couleurs différentes s'entrechoquent en donnant naissance à un atome d'une troisième couleur.

Vous dirigez une sorte de vaisseau, tournant sur lui-même et capable d'avancer dans la direction qu'il veut. Vous pouvez donc pousser les molécules de manière à les faire se rencontrer.

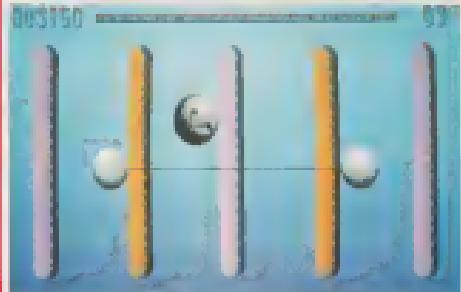
Lorsqu'un atome apparaît, vous n'avez que quelques secondes pour le ramasser, l'aidez à regagner de l'énergie. Passé ce court délai, il devient à son tour une molécule, qu'il va falloir maintenant détruire pour passer au niveau suivant. Ah oui! J'allais oublier de dire que le temps est limité, car si la molécule n'est pas rapidement détruite, elle explose en absorbant l'énergie de votre vaisseau!

Ce qui est fou, c'est que tout ce complexe très rapide, tout ce balancement, certaines particules sont attachées entre elles par un ou plusieurs élastiques. Dès lors, toucher une particule provoque une réaction en chaîne dans les mouvements, réaction qu'il faudra tenter de contrôler au maximum.

Si le système est très simple à expliquer, il est difficile à comprendre, surtout en voyant les photos.

Histoire d'en tenir compte avec le jeu, suivez qu'il est possible d'y participer à deux simultanément.

Graphiquement réussi, avec des atomes tracés à l'origine en ray-tracing sur Archimedes, de fabuleuses dégradés de couleurs sur Amiga et ST, et un environnement sonore aussi surprenant que le jeu, E-motion est des plus originaux, et des plus réussis. L'anamorphose des atomes, et le phénomène des interactions entre eux fait en plus de ce soft un plaisir visuel. Bref, un vrai jeu 16-bits, comme on aimait en voir plus souvent!



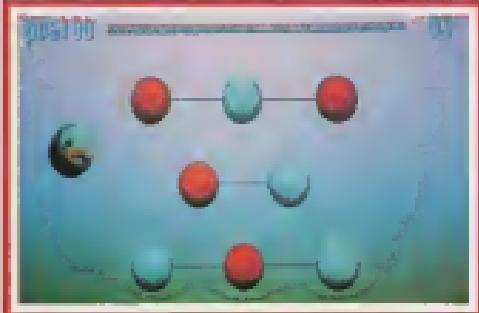
Les obstacles sont plutôt gênants.



Jouer à deux est un véritable régal.



On peut passer d'un côté à un autre de l'écran.



Des molécules reliées par des élastiques viennent compliquer le tout!



Un moment de panique, un bon mouvement, et les atomes envahissent l'écran.

IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS

Systeme: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: mars

Imperium est un jeu de stratégie qui, s'il a l'avantage de pouvoir être joué par tous. C'est en tout cas la volonté des auteurs d'Imperium.

Le jeu commence en 2020, époque à laquelle la Terre n'est qu'une petite partie de l'Empire Intergalactique. Vous dirigerez d'ailleurs la Terre, et votre but va consister à détruire votre empire à travers l'univers. Si vous jouez particulièrement bien, vous pourrez peut-être même devenir le dirigeant de l'univers. Tentez, non ?

Qui, mais pour en arriver là, il vous faudra malinset les trois éléments importants du jeu : l'économie, la stratégie et la politique ! Bien sûr, si vous n'êtes pas très doué, vous pourrez toujours demander à des assistants de s'occuper de certains secteurs à votre place, mais comme dit le dicton, on n'est jamais si bien servi que par soi-même !

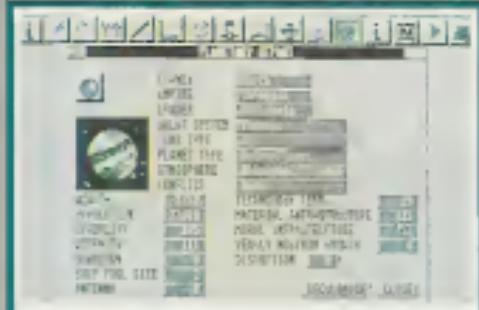
Ce jeu de stratégie est particulièrement complet, puisqu'il simule bien des événements et le développement de l'humanité sur près de 100 ans ! Il n'est pas compliqué à jouer, mais étant très peu graphique, il risque tout de même de rebuter les non-initiés. En effet, l'imperium se joue la plupart du temps sur des feuilles de lettres, en cliquant sur différentes icônes. Le visage de vos conseillers et la carte

en 3D de la galaxie seront les seules graphismes que vous pourrez trouver, en dehors de la représentation des planètes et des étoiles d'intro et de fin.

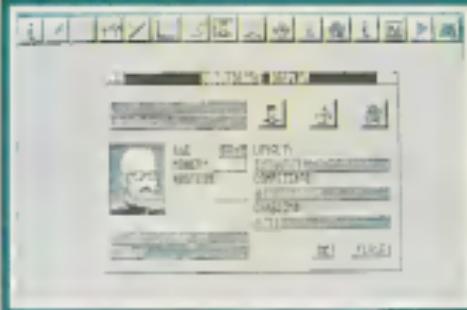
Voilà qui paraît bien triste pour un jeu aussi grand qu'Impérial, mais une chose est sûre : il plaira aux amateurs de stratégie, et aux mégalo en manque de pouvoir.



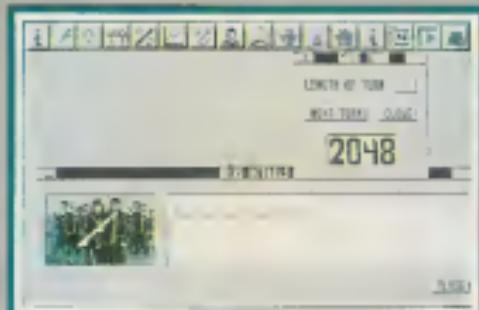
La carta de la galatea.



Fiche d'état de la Terre



Vous cherchez un assistant.



Loss of chromosome assignment with



Assassine sur la Tarente. C'est la fin.

OFFICIAL
Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

ACTION, STRATÉGIE, AVENTURE



CHAMPIONS OF KRYNN

Disponible
sur PC,
Amiga, C 64



CHAMPIONS OF KRYNN, premier jeu de rôle du monde légendaire de Krynn. Suite de **POOL OF RADIANCE** et de **CURSE OF THE AZURE BONDS**. La guerre de la Lance est finie mais le mal est un mauvais gardien. Il veille sans cesse et s'apprête à tout essayer pour reprendre le pouvoir. Son but : rien moins que reconquérir Tolhoss comme la Reine du Royaume de Krynn.



Disponible
sur ST, PC,
Amiga, C64



2 JEUX POUR LE PRIX D'UN
PARMI HILLSFAR ET DRAGONS OF FLAME



et Dea, could have greatly influenced



Distribuções

UBI SOFT
1, rue Félix Eboué
92800 Puteaux



SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH

DELPHINE CINÉMATIQUE

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: fin mars / début avril



Tout a commencé lorsque le Général Manigua, dirigeant tout à fait sympathique de Santa Paragua, devint soudain un tyran impitoyable. Le pays passa rapidement d'une démocratie à une dictature, sans que personne ne comprenne réellement ce qu'il s'était passé.

Quelques temps après, le gouvernement américain aide la rébellion en les fourni[ssent] des armes et des vivres. C'est alors que l'avion ultrasecret des Etats-Unis, le Stealth, est dérobé à l'US Air Force. Cet avion est le nec plus ultra des engins d'interception, et il ne faut surtout pas qu'une nation étrangère s'en empare. Tout semble indiquer que le Santa Paragua est derrière tout cela, et donc les Russes! Histoire de mener plus loin l'enquête, la CIA décide d'envoyer son meilleur agent, John Glencs, sur les lieux.



Votre indispensable valise de voyage...



Un moment difficile à passer

Le jeu commence après une impressionnante introduction, décrivant la situation au moment où vous arrivez à l'aéroport, votre malice bourrée de gadgets en tous genres. Votre premier problème consistera à passer la douane, visiblement violente anti-américaine! Plus tard, vous rejoindrez votre hôtel, découvrirez la vérité sur le colonel Manigua, arriverez jusqu'à la base secrète d'une organisation terroriste internationale, plongerez dans l'obscur, combattrez un requin, échapperez à de terribles parahawks, pourrez-vous en échapper au sombre des mers, et j'en passe.

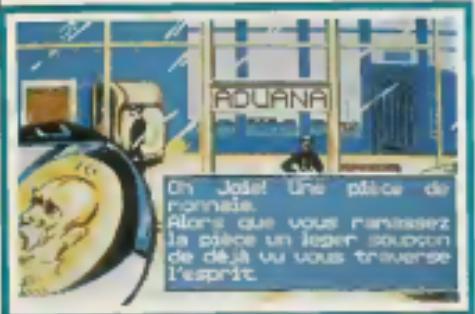


L'entrée de votre hôtel

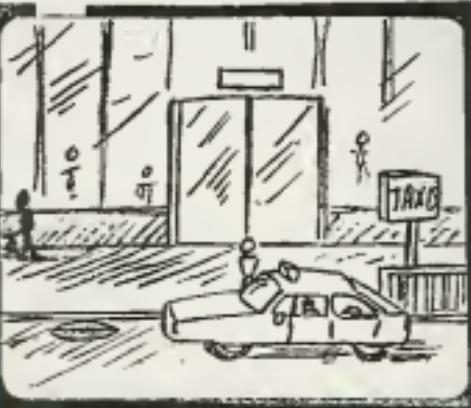
Votre enquête vous mènera en bien des lieux différents, et vous devrez utiliser toute votre intelligence, vos gadgets et vos réflexes, pour venir à bout d'Opération Stealth. Divers jeux d'arcade sont prévus pour venir détendre le joueur, dont la course-poursuite en scooter des mers, qui sera vue en 3D, comme dans Alzhermer !

Avec son scénario digne des meilleurs James Bond, des graphismes à vous couper le souffle (d'un style BD très prononcé), et de l'humour à tout va, nous espérons que Secret Defense sera encore meilleur que les Voyageurs du Temps. Le système de jeu, bien amélioré par rapport à ce dernier, devrait le permettre d'autant plus.

Opération Stealth devrait être tout dans notre prochain numéro, et disponible fin mars.



Bienvenue à Santa Paragua...



Le taxi permet de voyager d'un lieu à un autre



Et voilà un qui ne parle plus d'ici tôt



Les petits objets sont désemboîtés affichés en gros plan

LES PREVIEWS



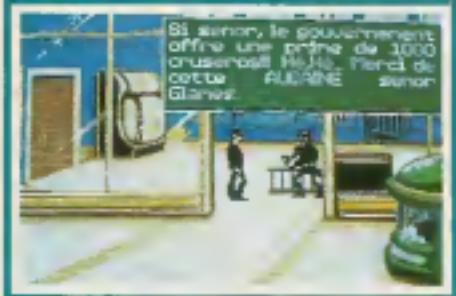
Un réseau de banditisme international



La salle du Spyder!



Mais où est donc passée votre valise?



Si, au moins, le gouvernement offre une prime de 1000 crusierbill He-He. Pierce de cette AUDINE au moins.

Accueil chaleureux lors du passage à la douane



Dans des grottes...

KLAX

DOMARK

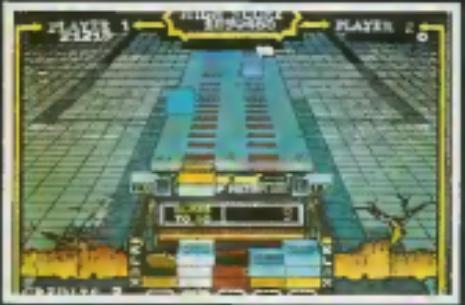
Système: Amiga / ST

Sortie prévue: début avril

Et voici une première mondiale, signée Domark. C'est en effet la première fois qu'en jeu d'arcade et son adaptateur micro seront disponibles au même moment sur le marché. Klax est un jeu basé sur un concept très simple, mais particulièrement présent, un peu dans le genre de Tetris. Des tuiles colorées arrivent du fond de l'écran vers votre raquette. Vous devez les attraper puis les renvoyer dans les colonnes en dessous. Le but est de les déposer, de manière à former des lignes de trois tuiles de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Dès que cela arrive, les trois tuiles en question disparaissent, et le jeu continue.

Si le jeu est particulièrement simple au début, tout se complique rapidement, lorsque les tuiles arrivent de plus en plus vite, et qu'elles sont de nombreuses couleurs différentes.

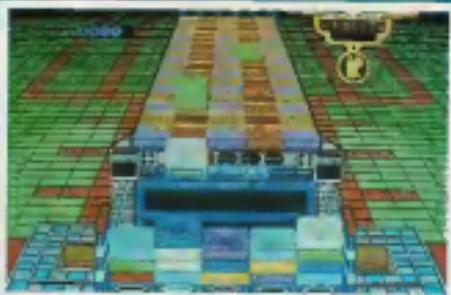
Vous avez toutefois la possibilité de relancer les tuiles étant sur votre raquette au fond de l'écran, ce qui se fait que revient l'échéance... Mélange de casse-brise et de Tetris, Klax risque d'avoir un succès fou, surtout que la compétition est bien réussie.



Exemple d'un Klax bleu en hauteur



La version ST du même jeu



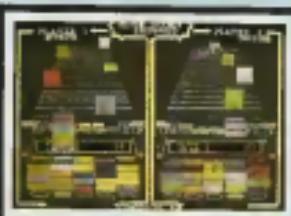
Le jeu se complique en fonction des couleurs



Le second joueur peut commencer quand il veut



Ici, un Klax bleu en diagonale



Il est possible de jouer à deux en même temps

LES PREVIEWS

WARHEAD

ACIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: fin février

Warhead se déroule au 21^e siècle, après que la Terre soit été attaquée par une horde d'extra-terrestres insectoïdes. Ces derniers ont tué des millions d'humains et détruit tous les pays. Vous faites partie des survivants qui ont échappé au massacre de résistance, et vous allez visiter le fus 57 aux environs. Ce vaisseau spatial, transportant d'armes, a la capacité de voyager plus vite que la lumière.

Le jeu est un mélange d'aventure et de simulation de vol, le tout étant représenté entièrement en 3D. Le jeu est composé de 30 missions, chacune étant plus dure que la précédente.

Chaque mission vous utilise le plus souvent à quitter la station spatiale, à voyager jusqu'à un endroit précis, puis à détruire les ennemis qui s'y trouvent.

Au cours des missions, la trajectoire du fus 57 Warhead va être modifiée peu à peu. Une fois réalisée, le jeu est superbe, avec une phase de particulièrement impressionnante, à les objets sont complexes et bien animés. Les armes sont peintes apparemment 1^e missiles qui ne que l'on peut jeter, tirer, faire faire faire leur rôle jusqu'à leur mort.

Le jeu permet bien des possibilités. Par exemple, vous pouvez éteindre les édifices en fin de l'ennemi. Dans l'un des scénarios, cela vous permettra d'apprendre le lieu où se trouvent les extraterrestres.

Bref, Warhead semble bien être un jeu ayant tout pour plaire. Nous devrons nous le tester dans le prochain numéro.

Présumant à ces nombreux critères.

TECH-SHEET

Spécifications

Appareil photographique
Radar à distance
Caméra

Modèle cargo amovible

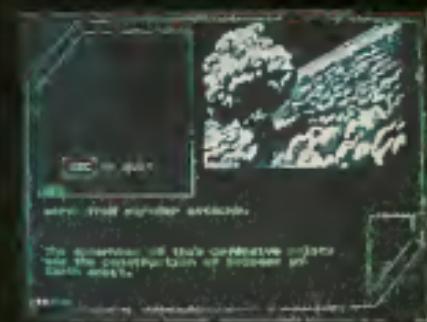
Modèle cargo

Thrust 2

Réservoir d'hydrogène



aller dans la station de la technologie



Retournez au fil de l'actualité

Objet: Non identifié survole vers le violente





**CHOUETTE
INFORMATIQUE**
Boîte Postale 42
67340 INGWILLER
Tél : 88 596 241
Fax : 88 596 230

Bonnes Fêtes de Pâques...

Minimax - GigaMAX
Les Cartes Modulaires

AMIGA 500 RM. 0010
Minimax Type 0 jusqu'à 512 K
extensibles à 2MO avec horloge
1199 FF/RS

AMIGA 500 RM. 0010
Minimax PLUS 2MO jusqu'à 2MO
avec horloge (permet l'emploi du BIG
AGNUS et de la RAID)-ROM 1.3 nécessaires
3049 FF/RS

AMIGA 500 RM. 0010
Minimax PLUS 1 MO+ BIG
AGNUS et Kickstart 1.3-Yeux
disposent de 1. MO de vive RAM
2599 FF/RS

AMIGA 2000 RM. 9103
GigaMAX 2MO 2MO extensibles à 8 MO
par paquet de 512 KO jusqu'à 6 MO. La hauteur
technique de Gigamax à petit prix...
3640 FF/RS

AMIGA 2000 RM. 0101
GigaMAX 1 MO Qui vous avez bien fait
1 MO... extensibles à 8 MO par paquet de
512 KO jusqu'à 6 MO... Pour le prix de...
2832 FF/RS

AMIGA 500 Offre Pâques !
1 Minimax Type 0 512 KO (extensible
à 2MO) + 1 lecteur externe 3"1/2.
1998 FF/RS

AMIGA 500 Offre Pâques 2
1 Minimax Type 0 512 KO (extensible à
2MO) + 1 lecteur externe 5"1/4.
2348 FF/RS

AMIGA 500 Offre Pâques 3
1 Minimax PLUS 1 MO + 1 Double
Disque - Disque dur 20 MO /Carte 2MO non
populée + 1 BIG AGNUS
6503,50 FF/RS

ATARI
7500 Lecteur externe 3"1/2 949 FF/RS
7501 Lecteur externe 5"1/4 1299 FF/RS
7502 Lecteur interne 3"1/2 859 FF/RS
8200 Souris ATARI 312 FF/RS

AMIGA
8504 Lecteur externe 3"1/2 949 FF/RS
8505 Lecteur externe 5"1/4 1299 FF/RS
8506 Lecteur interne 3"1/2 859 FF/RS
1200 Souris AMIGA 312 FF/RS

Nom Prénom
Age Adresse
CP Ville
exemplaire(s) Référence n
Prix total Fin Date

O Chèque joint (pas de frais de port pour
les commandes supérieures à 1000 Frs)
O Contre remboursement - frais de port
en sus

Signature obligatoire (du représentant
légal pour les minimes).....

Je dispose de 7 jours pour résilier ma
commande (lettre recommandée en AR)

Signature obligatoire (du représentant
légal pour les minimes).....



Carte de la galaxie



Une des 40 missions Dans l'espace, il faut se repérer rapidement



ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS



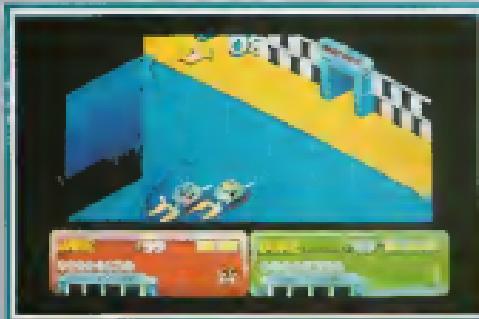
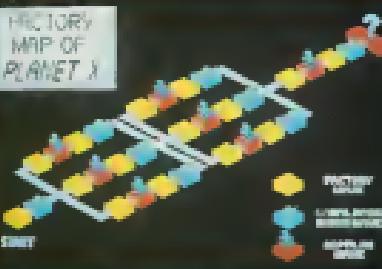
DOMARK

Systèmes Amiga / ST
Sortie privée : mars

L'adaptation de cet excellent jeu Tengen est presque terminé, et sera disponible très bientôt sur Amiga et ST. Ce jeu d'arcade, jouable seul ou à deux simultanément, retrace les aventures de deux héros sortis tout droit d'une bande dessinée. C'est d'ailleurs le style général du jeu, où d'effrénés extraterrestres ont envahi une planète et obligent les humains à construire des robots destinés à détruire la Terre. Après une présentation résumant la situation, le jeu commence. Précédé selon une vue en 3D isométrique, le jeu comporte des scènes avec ponts, mais bien animées. Les deux joueurs guident leurs personnages à travers chaque niveau, en détruisant les robots de leurs genres qui se meuvent en travers de leur chemin. Ils doivent également détruire et souffler les armoires où ils trouvent de la nourriture, des batteries et des armes spéciales. Leur but principal reste bien sûr de délivrer les otages des robots. Le jeu est bordé de gags vivacés qui rendent le jeu encore plus déjanté. Il faut parfois trouver un moyen permettant d'ouvrir une porte ou de monter en route un escalier, afin de passer au niveau suivant. A chaque fin de niveau, il faut traverser un vaste espace en labyrinthique de tunnels, donnant sur le niveau suivant.

Trix sympa à jouer et assez graphiquement, Escape From The Planet Of The Robot Monkeys semble particulièrement réussi, et surtout très sympa à jouer.

PREPARE FOR
BATTLE WITH THE
EVIL REPTILON!
USE YOUR
BOMBS!



LES PREVIEWS

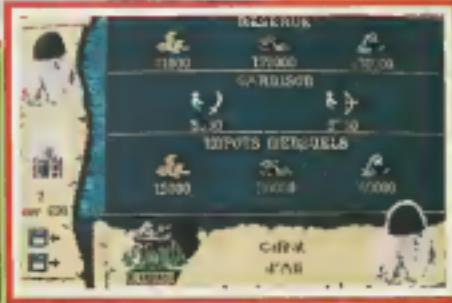
KHALAKAN

CHIP

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: mars

Incarnant l'un des quatre khalfis de cette région, votre but est de devenir le meilleur d'entre eux et d'être aimé de votre peuple. Pour cela, vous devrez conquérir un maximum de citadelles, en dresser lever une armée, former des caravanes ou des convois de bateaux... Cependant, il existe un autre moyen d'assassiner une ville, il suffit d'employer des moyens plus subversifs sois. L'espoirage, le terrorisme... Comme vous pourrez vous en douter, tout coûte de l'argent. Heureusement que chaque mois, votre peuple vous verse un impôt normalement suffisant pour vos dépenses. Mais attention, si celui-ci perd la confiance qu'il a en vous, il ne vous versera plus un centime. Il existe aussi une option téléc, une fois activée, vous serez tenu au courant régulièrement de tout ce qui se passe dans le pays. A noter que plusieurs scènes d'arcade viennent agrémenter le jeu. Les graphismes sont de toute beauté et le jeu s'avère sympa à jouer. Test complet dans le prochain numéro.



ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Champ de Mars Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
 Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M^o POUR STE ELECTRON vous offre un micro 128K pour l'achat d'un ST couleur*

ATARI STE
 Complet avec
 2 M^o Ram
 5590 Frs
 + Monit Coul
 7690 Frs

1040 STE
 Complet avec
 1 M^o Ram
 4490 Frs
 + Monit Coul
 6490 Frs

ATARI 520STE
 512K Ram Lect DF
 Souris, Peritel
 Cadeau ELECTRON
3490 Frs

MEGA ST 1
 Moniteur
 SM 124
5990 F

ATARI STE
 Complet avec
 4 M^o Ram
 8490 Frs
 + Monit Coul
 10490 Frs

DISQUETTES 3,5 DFDD
 sans marque avec étiquettes
 en boîte de 10

5 Boîtes	300 F
10 Boîtes	575 F
20 Boîtes	2750 F
100 Boîtes et +	5300 F

Console NEC 1490
 Cons. NEC+jeu 1790
 CD ROM NEC 3990

SEGA
 MEGADRIVE
2190 F

KONICA 3,5 DF DD
 les 10 boîtes: 790 F

Vente par correspondance:
 L'Express
 Nouveautés 3615 ELECTRON
 Paiement en 4 fois sa frais

TEL : (1) 42 27 16 00

DISQUES DURS
 D Dur Amiga 20M 4490
 Megabyte30 Atari Tel
 Megabyte44 Atari Tel
 Megabyte60 Atari Tel

SUPERCHARGER
 Emulateur PC Hard
2990 Frs

Konica 3,5 DFDD
 démonstrations avec générateur Konica
 Les 50 280 F
 Les 100 540 F
 Les 500 2600 F

Amiga 500
 cable peritel
 Light Gun
 2 Jeux
3690 F

Extension Mémoire
 512 K Am
990 F

ATARI PC POTFOLIO
 Tableur 123, T.Texte, Agenda etc.
 accessoires disponibles, démonstration

2990 F

Star LC 10 1890 F
Star LC 24/10 3490 F

CREDIT
 Immédiat
 CREG
 CETELEM

Carte
 Autres

TEL : (1) 42 27 16 00

Bon à découper et à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, vous pouvez aussi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITÉ DES STOCKS DISPONIBLES

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

C.P. _____ VILLE _____

chèque mandat carte bleue

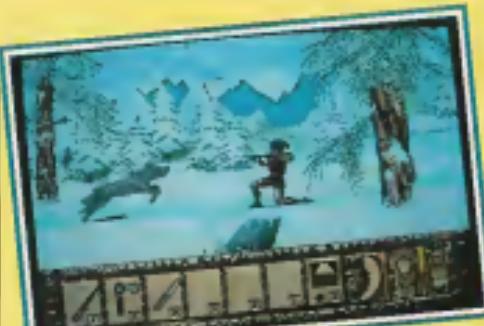
N° 411111111111 DATE EXP. 1111

PROMOS ET NOUVEAUTÉS:
 TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'ordre suivante:

Designation	Qté	Px Unit	Prix Tot
DISQUETTES 30 F les 50 50 F les 100 70 F modèle	—	—	— POLE
PORT Accessoire 50 F Port Multitel 100 F	—	—	—
Signature Personnelle manuscrite	—	—	— F TTC
		TOTAL	— F TTC

Special Silmarils



Colorado: l'attaque du loup



Colorado : la descente en rivière



Sorciéide: l'air de lancement



Sorciéide: scène de combat spatial

Depuis 1987, année de création de Silmarils (avec Manhattan Deslors), cette société nous propose des logiciels de plus en plus élaborés et travaillés (rappelons-vous du très beau Taruhan). En 1990, elle semble avoir atteint un certain niveau de qualité dans leurs produits et leur rythme de croisière au niveau de la sortie des sets. Cette année devrait compter pas moins de cinq programmes (peut-être sept) de la part de Silmarils. Le temps étant venu de faire un tour d'horizon (presque) complet de leurs projets.

Le premier d'entre eux est du type aventure action et porte

le nom de Colorado. L'action se déroule dans l'état d'Amérique du même nom et vous met en scène à l'époque des Peaux-Rouges. Vous évoluez dans un superbe décor dans lequel vous pourrez vous déplacer en profondeur. Il s'agit de délivrer un pauvre papouse qui a été kidnappé par un aigle et emmené dans son nid. Vous aurez à affronter de nombreux ennemis (Indiens, loups, ours...) et à passer de non moins nombreuses épreuves (descension d'une rivière en canoë, escalade de pentes rocheuses...). Pour vous défendre, vous disposerez d'un fusil, d'un couleuvrin et d'une bâtonne. Bien sûr, les monstres ne seront pas illuminés, ce sera à vous de trouver les objets astucieux que vous pourrez échanger chez le marchand du coin, contre ce dont vous aurez besoin. A noter que la version Amiga bénéficie

de quelques ressources au niveau des graphismes, et d'une refonte totale au niveau des sons et bruitages. Sortie prévue en mars.

Le deuxième logiciel qui fera suite chronologiquement à Colorado est Starblade, jeu d'aventure arcade réalisé par les auteurs de Targhan. L'histoire se passe en l'an 3000 dans la galaxie d'Orion, envahie par une force psychique jusqu'alors inconnue. Le seul homme capable de sauver la galaxie, le professeur Julius Mad Braun, a été assassiné. Heureusement, avant de mourir, il a pu localiser le planète d'où provient cette force. Du nom de Cassandra, elle abrite le cœur-fermeille génératrice de ces forces du mal. Les coordonnées de ce planète sont stockées dans une banque mémoire codée et gardée par un droide géant. Pour

y accéder, affronter le droide, et progresser dans l'aventure, le joueur doit explorer une quinzaine de planètes, et retrouver plusieurs disques contenant toutes les informations nécessaires à sa quête. Ces dernières ont été déstabilisées par le professeur Julius juste avant sa mort.

Le voyage d'un lieu à l'autre de l'aventure s'effectue par l'intermédiaire du Starblade, fabuleux vaisseau spatial. Dans celui-ci, le joueur peut se déplacer et accéder à toutes les salles: poste de pilotage, coursives, salle des machines, poste de combat, hangar, etc.). D'ailleurs le joueur est parfaitement obligé de parcourir son vaisseau en large et en travers, des allers pouvant s'introduire dans les coursives à



Starblade: dans les couloirs de votre vaisseau



Starblade: la carte intergalactique



Starblade: échappage réussi



Starblade: rencontre avec un insecte



Starblade: combat contre un géant robot



Starblade: que la force soit avec toi

LES PREVIEWS

tout moment. Du temps en temps, des vaisseaux ennemis, dirigeants (ça ne vous rappelle rien?), attaqueront le vaisseau. Le combat se déroule alors en 3D, lors d'une phase d'attaque. Pour détruire les coquilles d'une planète à visiter, rien de plus simple, il suffit d'activer la carte spatiale et de choisir une destination. L'atterrissement sur cette dernière se fait à l'aide d'une navette.

Concernant le Starblade, le joueur devra faire à toutes ses défenses éventuelles et réparer dans les plus brefs délais. Il est aussi possible de s'équiper d'armements divers ou de stocker des marchandises, afin de commercer ultérieurement. En effet, sur chaque planète (ayant chacune une production caractéristique), on peut rencontrer des marchands ou bien utiliser le slot directement avec les habitants. Il est également possible de se battre (à l'épée laser, la grenade, le pistolet...), et de tuer les personnages rencontrés afin de les déposséder.

Au niveau de la réalisation, Starblade est magnifique, avec de somptueux graphismes et un monde à explorer immense (plus de 200 écrans rien que pour les planètes et 40 pour

magiciennes, et bien sûr aux éléments déclenchés). Ce n'est qu'après vingt ans de nombreuses aventures, que vous pourrez être à respirer chez vous. Au niveau de l'histoire, avec un grand "H", sachez que toutes les aventurentes reprises dans le programme sont authentiques, en tout cas elles sont fidèles au livre : combat contre le Cyclope, rencontre sur les îles volantes avec le dieu des vents Eole, aventure avec Croc la magicienne, descente aux enfers et traversée du Styx, pièges des sirènes, combat contre Charlybde le dragon et Scylla le tourbillon, et finalement rentrée à Ithaque.

Un niveau du jeu, le joueur devra, avant d'embarquer, choisir son équipage, prévoir la nourriture et l'eau, et veiller au moral des troupes. Pour les déplacements, ils se feront soit à pieds, soit en bateau, avec la possibilité d'activer ou non les rameurs, de lever ou bailler les voiles ou encore de monter à la voile. Une partie évasion sera également présente, pour retrouver les différences liées sur



Starblade: utilisez rapidement votre gyroïde paralysant



Starblade: transaction avec un marchand



Odyssee: Ulysse affrontant le géant des sirènes



Mariagan: 1515

le vaisseau). Nul doute que ce soft devrait faire un carton dans les ventes lors de sa sortie. Il faudra quand même patienter jusqu'en avril.

Ensuite ce sera l'Odyssée, un jeu d'aventure action, réalisée par les auteurs de Colorado. Comme on pouvait le supposer, ce jeu retrace les principales aventures d'Ulysse, personnage que vous incarnerez, tirées de l'œuvre d'Homère. En rentrant à Ithaque, royaume d'Ulysse, après l'attaque et la prise de Troie, vous vous retrouvez confronté à la colère de Poséidon, qui vous avez osé offenser. Vous devez opposer aux déesses envoyer celles,

lesquelles se déroulent les différentes aventures de l'histoire. Pour le personnage, il se déplacera comme dans Colorado, dans un décor en 3D. De nombreux mouvements lui sont déjà autorisés : il peut courir, s'accroupir, se battre, ramasser ou poser des objets... De la même veine que Colorado, ce logiciel s'annonce très bien et devrait, encore une fois, plaire au plus grand nombre.

Vers la fin de l'année, c'est un tout autre type de jeu que nous préparons les programmeurs de Silmarils. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, d'un jeu dans le même style que Dungeon Master. Tous les ingrédients du jeu de rôle sont réunis, choix du personnage (guerrier, magicien, etc.), capacités propres aux personnages (force, agilité...) et com-

pâture (escalade, sorts...), utilisation de la magie, possibilité de dialoguer (avec des menus déroulants), gestion des ressources (couvertures, argent, eau, armes...), combats, pièges et énigmes... Les personnages auront la possibilité de se déplacer dans divers décors, allant du château au champ de bataille, en passant par le pays des glaces. Pour une fois, l'histoire semble tenir le bouton. En tout cas, ce sera toujours aussi bien que pour Dangerous Master ou Chaos Strikes Back, avec un scénario tenant sur un ticket de métro. Un résumant, sachet que le chaos vient de s'abattre sur le pays, et qu'une guilde de grands sages s'est formée et réfugiée dans les profondeurs d'une ville souterraine. Votre but, et celui de toute votre équipe, est d'intégrer cette guilde. Pour y parvenir, vous allez devoir réussir une quête initiatique montrant votre bravoure, votre moral et

Starblade. Le thème du jeu n'est pas totalement arrêté, mais les auteurs semblent s'orienter vers une aventure dans une forêt mythique (style Starblaze ou Pagan) ou vers un jeu relatant une expédition militaire américaine au Viêt-nam. Dans le second cas, nous vous présentons (avant tous les autres, comme d'habitude dans Génération 4) les premières ébauches des graphismes. Mais tout n'est défini ill. Qui sait, peut-être ferment-ils, et le jeu sur le Viêt-nam, et le jeu d'aventure dans le style de Pagan. Il se fait juster de peu.

Mais ce n'est pas tout, nous sommes en mesure de vous présenter ce qui sera sans doute le premier jeu de Silmarils pour l'année 1991. Il s'agit d'un jeu de gestion à 1 ou



Chaos! Ulysse à la croisée d'un chemin



Chaos! À l'entrée d'un temple



Les premières ébauches

votre sagacité : il s'agit de retrouver un peuple disparu à la suite de la guerre.

S'il tient toutes ses promesses, ce logiciel au nom non définitif de Nirvana, risque de faire énormément parler de lui. Comptez sur nous pour vous tenir au courant des meilleures évolutions du projet.

Pour le second semestre 90 sont également prévu deux logiciels. Le premier d'entre eux est Targha II, sorte d'aventures du célèbre barbare. Il explorera de nouvelles contrées, de nouveaux décors, et se déplacera et se battra à l'aide de son dragon avec des phases d'arcades en 3D style Space Harrier. A suivre de près!

Le second programme est un autre jeu d'aventure-action, et sera semblablement de la même qualité que Colorado ou



de jeu sur le Viêt-nam.

plusieurs autres. Chacun pourra interpréter un des personnages suivants : François Ier, Charles Quint, Henry VIII, le Pape ou le doge de Venise. Le jeu sera un mélange de wargame, de gestion économique, religieuse et sociale, et de jeu de rôle (compétences des personnages et des pouvoirs). Entièrement géré grâce à la souris, toutes les commandes se feront à la souris, avec les cartes évoluant dans le style de Populous. Un superbe soll en perspective, à suivre également de très près!

Comme vous pouvez le constater, du côté de chez Silmarils, l'avenir s'annonce prometteur. Après vous avoir présenté leur production dans sa totalité, nous ne manquerons pas de nous étendre sur chaque produit lors de leur sortie et de vous en parler en détail. Une dernière prévision : tous ces logiciels sont prévus sur Amiga, PC et ST.

LES PREVIEWS

FIRE & FORGET II

TITUS

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue début mai

A bord d'un super véhicule (il peut non seulement rouler mais aussi voler), super équipé de super armes (canons laser, lance-missiles), vous avez pour mission de détruire un convoi, et plus particulièrement sa tête, avant que celui-ci n'arrive en ville et ne détruisse tout. Pour corser la difficulté, ce convoi possède une certaine avance sur vous et le rattraper ne sera pas la chose la plus facile. Comme jeu, c'est le séisme le plus total. Il y a par exemple un ennemi qui, si vous ne le touchez pas rapidement, se colle à votre voiture et pompe votre fuel. Abatbez-le dès qu'il part, sans quoi vous tomberez rapidement en panne sèche. Le jeu est plein de défis de ce genre, ce qui est vraiment bien. Voilà un soft qui s'annonce très bien, en tout cas les graphismes sont superbes!



ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!

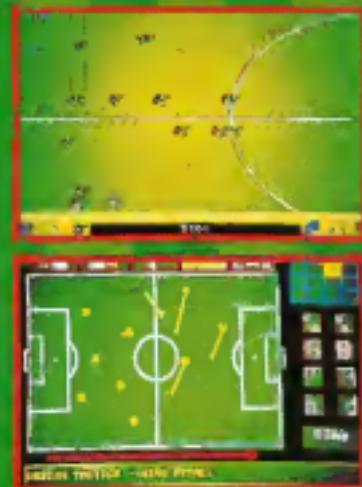
- La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.
- Possibilité de définir votre propre tactique.
- Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.
- Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.
- Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les meilleurs survivront!!!
- Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et d'ajuster vos jugements sur vos prochains transferts.
- Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.

■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Avec l'écran qui vous permet de contrôler toujours même joueur ou celui le plus près de l'action, ce qui va permettre avec une tactique personnelle de créer ravages dans la défense adverse.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Toutes les tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous avez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez faire votre tactique en action à l'aide des lignes de tâches.



■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. Il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivité, qualité de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'âge, l'expérience, le poids, le tempérament, le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE
dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

ANCO

AMIGA - ATARI ST

Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!

Evanhne



Entre dans l'ère médiévale et mystique où Evanhne, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui fera fuir la plupart des mortels...

Une aventure que la plupart des hommes craindraient ! Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende.

Une animation supérieure par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs.

EVANHNE - Battrez-vous pour votre vie... et pour la légende !



"Entre les décos somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces dernières, on n'oubliera pas l'impression d'être directement dans un dessin animé interactif." - Generation 4 - 97%



"Les décors et les personnages sont superbement réalisés, mais que l'animation qui fait bouger les sprits avec une incroyable rapidité." - JoyStick - 97%

ATARI ST
AMIGA

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675